Kamienne Cesarstwo

Gra fabularna
beta

Kamienne Cesarstwo
Gra fabularna
wersja: 0,64 beta

materiał nie jest kompletny
został opublikowany na potrzeby testów

Podziękowania

Specjalne podziękowania dla Artura Szyndlera, autora *Kryształów Czasu*,
które były inspiracją i bez których ten podręcznik nigdy by nie powstał.

Dodatkowo chciałbym podziękować wszytkim, którzy w mniejszym lub większym stopniu
przyczynili się do powstania tego podręcznika, służąc pomocą, poradą, pomysłami, testując,
prowadząc wielogodzinne dyskusje na temat niektórych rozwiązań i wybijając mi z głowy głupie pomysły.
Są to między innymi:
Aszen, Avnar, Bragl, Chińczyk, Cubasa, Czegoj, Czyhanastrychu, Deliad,
Jarlaxle, Joseph13, Pyrtles, Przemo RO, Rudolf, Venar.

Opracowanie: Michał BAZYL Krupko

Wydawca: Tawerna RPG, www.Tawerna.RPG.pl

Ilustracje: Pixabay.com

kontakt@tawerna.rpg.pl

2021

Spis treści

Wprowadzenie

Na początek

Kamienne Cesarstwo to klasyczna gra fabularna fantasy, która powstała jako odpowiedź na zaniechanie wszelkich oficjalnych prac nad *Kryształami Czasu*. Jest to fanowska próba stworzenia kompletnych zasad i rozbudowanego świata, w postaci, na jaką fani zasługują, pozostając przy tym wiernym oryginalnemu duchowi starego systemu. Jest to owoc wielkiego sentymentu do oryginalnego tytułu i próba pokazania jak obecnie mógłby wyglądać, gdyby nie porzucenie jego linii wydawniczej.

To niewątpliwie bardzo klasyczna w swym kształcie gra fabularna – pełna tabelek, przeliczników i modyfikatorów. Jeśli więc wolisz szybką i płynną rozgrywkę, możesz mieć problem z przebiciem się przez gąszcz zasad i mielizny obliczeń. Ale jeśli nie masz nic przeciwko odrobinie matematyki lub zagrywałeś się kiedyś w *Kryształy Czasu*, na pewno znajdziesz tu coś dla siebie. Bez względu na upodobania, to nasz system – gra zrobiona przez fanów i dedykowana fanom, szczególnie tym starszym, którzy przytłoczeni tzw. „dorosłym życiem" zgubili gdzieś erpegowego bakcyla i chcieliby rozbudzić go w sobie na nowo.

Choć nie posiadamy żadnych praw do *Kryształów* i nie rościmy sobie niczego, będziemy zaszczyceni, jeżeli potraktujesz ten system jako swoistą kontynuację, spadkobiercę tego, który dla wielu osób w naszym kraju był tą pierwszą grą RPG. Z oczywistych względów nie padną tu żadne nazwy własne odnoszące się do znanego Wam świata, ale wierzymy, że odczytacie między wierszami to, co chcielibyśmy przekazać. Z drugiej strony, nawet jeśli jesteście nowymi graczami i z erpegami nie mieliście wcześniej do czynienia, postaramy się przeprowadzić Was przez meandry tego świata w taki sposób, aby przyjemność gry była czysta i niczym nie zakłócona.

O grach fabularnych

Gry fabularne, zwane także eprgami (od angielskiego skrótu *RPG*, tj. *roleplaying games*) to niczym nie skrępowana zabawa w fantastycznych krainach, w oparciu o zasady, jakie znajdziesz m.in. w niniejszym podręczniku. Chcielibyśmy podać Ci jasną definicję tej zabawy, ale prawda jest taka, że każdy gra inaczej i w różny sposób próbuje ją definiować. Dlatego naszą definicją będzie prosty opis przedstawiający, jak wygląda typowa rozgrywka.

Jest to zabawa w gronie znajomych, najczęściej 4-5 osób, które spotykają się ze sobą w jednym miejscu, aby wspólnie spędzić czas na odgrywaniu swoich postaci. Jedna z nich pełni zazwyczaj rolę Mistrza Gry – kreatora świata i bezstronnego sędziego, który rozstrzyga wszelkie spory. Pozostali wcielają się tzw. bohaterów – fantastyczne postacie, będące częścią świata gry i mierzące się z najprzeróżniejszymi przeciwnościami, napotykanymi na drodze. Mistrz Gry tworzy fabułę (stąd nazwa – gry fabularne), opowieść na bazie przygotowanego wcześniej scenariusza, a pozostali w niej uczestniczą, uzupełniając opowiadaną historię o działania podjęte przez ich bohaterów.

Scenariusze są być różne, o większej lub mniejszej złożoności i dowolnej fabule. Przykładowo bohaterowie mogą trafić do wioski, która jest terroryzowana przez grupę zbójów – i jej mieszkańcy, ustami Mistrza Gry (który odgrywa wszystkich bohaterów niezależnych), poproszą o rozwiązanie tego problemu. Osoby uczestniczące w zabawie muszą w imieniu swoich postaci podjąć decyzję, co z tym zrobią – pomogą wieśniakom z dobroci serca, zgodzą się przegnać bandytów, w zamian za hojne wynagrodzenie, a może – bo i to jest możliwe – odnajdą zbójów i przyłączą się do ich gromady, budując szajkę, która jeszcze przez wiele lat będzie postrachem okolicznych krain.

Każdy Bohater opisany jest za pomocą współczynników – wyrażonych za pomocą cyfr parametrów, które określają jego możliwości. Jednym z takich współczynników może być Zręczność – jeśli zajdzie taka potrzeba, na przykład bohater zapragnie przejść po drzewie przewalonym nad przepaścią, Mistrz Gry może zadecydować o wykonaniu testu Zręczności, aby przekonać się, jak zakończy się ta przeprawa. Wówczas wykonuje się test za pomocą rzutu kostką – wynik mniejszy lub równy wartości testowanego parametru oznacza sukces, zaś wyższy – porażkę. Wartość współczynnika podlega modyfikacjom – Mistrz Gry może dodać jakąś wartość do atrubutu (np. gdy z drzewa odstają grube gałęzie, których postać może się przytrzymać) lub ją odjąć (np. gdy postać próbuje przenieść na drugą stronę rannego towarzysza). Wynik rzutu jest neutralną decyzją, obrazem tego, jak potoczyło się podjęte działanie.

Zwycięstwo i nagrody

Gry fabularne nie oferują opcji zwycięstwa i nagród, a przynajmniej nie w klasycznej postaci, do której przyzwyczaiły nas inne gry. Ideą tej formy rozrywki jest jak najlepsze spędzenie czasu w gronie znajomych i czerpanie satysfakcji ze wspólnej zabawy. Zwycięstwem jest wspólne przeżycie fantastycznej przygody, rozwiązanie problemu lub zdobycie wyimaginowanego skarbu, zaś nagrodą satysfakcja z dobrze spędzonego czasu z przyjaciółmi i… Punkty Doświadczenia, czyli możliwość rozwinięcia prowadzonej przez siebie postaci.

To wszystko jest jednak sprawą bardzo umowną, bo może zdarzyć się sytuacja, że na przykład heroiczna śmierć bohatera w obronie innej postaci, czy jego poświęcenie w słusznej sprawie, da dużo więcej satysfakcji, niż samo przeżycie. Niewykluczone także, że Punkty Doświadczenia nie dadzą postaci tyle, co wiedza na temat wykreowanego świata, którą pozna dzięki zgłębieniu przygotowanej przez Mistrza Gry fabuły.

Zabawa toczy się w wyobraźni zgromadzonych przy grze osób i nic poza nią nie może ich ograniczać. Dlatego i zwycięstwo, i nagrody w większości przypadków nie będą niczym innym jak tylko satysfakcją, którą każdy odczuwa indywidualnie i po swojemu.

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry należy zadbać, aby nic nie zakłóciło wspólnej zabawy. Dlatego zawczasu należy zaopatrzyć się w kartki, coś do pisania (najlepiej ołówki) oraz inne przydatne akcesoria, takie jak gumki, temperówki itp. Poza tym niezbędne będą kostki do gry – w naszym przypadku stuścienne, czyli najczęściej para różnokolorowych kości dziesięciościennych, z których jedna robi za wartości dziesiątek, a druga jedności – oraz podręcznik z zasadami.

Skróty

Podczas opisywania mechaniki gry, bardzo często będą pojawiały się skróty odnoszące się do zasad i nie tylko. Poniżej znajduje się spis najczęściej używanych skrótów, wraz z ich rozwinięciem.

BN – Bohater Niezależny
MG – Mistrz Gry

Współczynniki podstawowe:
CH – Charyzma
INT – Inteligencja
MD – Mądrość
PR – Prezencja
SF – Siła Fizyczna
SZ – Szybkość
UM – Umiejętności Magiczne
WI – Wiara
ZR – Zręczonść
ŻYW – Żywotność

BG – biegłość posługiwania się bronią
GN – Granica Normalności
OBR – Obrona
odp. – odporność
OGR – ograniczenia ZR i SZ
OP – opóźnienie wykonywanej akcji (w segmentach)
PD – Punkty Doświadczenia
PM – Punkty Magii
PO – Punkty Obłędu
POZ – poziom doświadczenia
sg – segment, czyli 10 punktów SZ
SKUT – skuteczność, ilość zadawanych obrażeń
SP – specjalizacja (rodzaj odbytego szkolenia)
TAL – ilość dostępnych talentów
TR – Trafienie
WYP – Wyparowania zbroi/skóry
ZW – Zauważenie

kł – obrażenia kłute
ob – obrażenia obuchowe
tn – obrażenia tnące

Współczynniki społeczne:
DYP – Dyplomacja
HAN – Handlowanie
MAN – Manipulacja
OBY – Obycie
ZAS – Zastraszanie

k100, k50, k10 – wynik rzutu sprawdzającego na kości stuściennej, pięćdziesięciościennej lub dziesięciościennej.

Mistrz Gry dodatkowo przygotowuje scenariusz przygody, którą rozgrywać będą bohaterowie oraz inne dodatkowe elementy przydatne w trakcie sesji – np. treści listów, mapy, schematy, współczynniki Bohaterów Niezależnych czy potworów itp.

Wcześniej warto także upewnić się, że nikt postronny nie zakłóci zabawy, bo rozgrywka może zająć kilka godzin, oraz przygotować wygodne i komfortowe miejsce do gry. Powinno ono oddzielać graczy od otaczającego ich świata oraz wszelkich czynników mogących zakłócić rozgrywkę. Przydatny jest duży stół, na którym każdy będzie mógł rozłożyć swoje notatki, oraz wygodne siedziska, umożliwiające komfortowe spędzenie czasu gry.

Bezpieczeństwo na sesji

Rozgrywając sesję RPG, warto mieć na uwadze kilka zasad, które nie tylko ułatwią zabawę, ale także pozwolą uniknąć nieporozumień oraz konfliktów, wynikających na przykład z różnych doświadczeń osób zgromadzonych przy stole. Owe zasady oraz inne potencjalne drażliwe kwestie, warto omówić sobie przed rozpoczęciem rozgrywki, na przykład przy okazji pierwszego spotkania, podczas procesu tworzenia postaci. Najlepiej, gdyby wszyscy grający byli obecni na tym spotkaniu, mogli swobodnie wyrazić swoje obawy i u źródła poznali oczekiwania innych.

Podstawowa zasada rządząca grami fabularnymi mówi o tym, żeby nie przenosić konfliktów i problemów ze świata rzeczywistego do świata gry – a także w drugą stronę. To, że jeden z bohaterów odmówił pomocy innemu, może być wynikiem pewnych nieznanych wszystkim okoliczności fabuły lub zwykłych ograniczeń postaci i wcale nie oznacza, że prowadząca daną postać osoba zachowałaby się tak samo w prawdziwej sytuacji, wobec kolegi, który siedzi obok niego. Bezpośredni konflikt pomiędzy postaciami, przybierający znacznie ostrzejszą formę, także może mieć miejsce na sesji (a czasami jest nawet pożądany), jednak nie powinien dzielić graczy, czyli osób z rzeczywistego świata, które uczestniczą w grze. Analogicznie pewne zaszłości, które wystąpiły w przeszłości grających, nie powinny wpływać na decyzje ich postaci. I choć odcięcie się od nich jest znacznie trudniejsze, świadczą o dojrzałości i dobrym zrozumieniu idei RPG. Choć ta zasada może wydawać się oczywista, zatrważająco często zdarzają się osoby, które nie potrafią odróżnić świata gry od otaczającej nas rzeczywistości i przenoszą poglądy, uprzedzenia i niepotrzebne różnice do wykreowanego w wyobraźni, fantastycznego świata. Takim graczom należy uświadomić, że gry fabularne służą do zabawy i stanowią formę rozrywki, a nie są narzędziem do wzniecania czy podsycania sporów, szczególnie tych z rzeczywistego świata. A jeśli rozmowa nie pomaga w uświadomieniu im tego, może to świadczyć o tym, że nie dorośli oni do gier fabularnych.

Przed rozpoczęciem gry warto poruszyć także tematy tabu i jasno zarysować granice między tym, co jest dopuszczalne na sesji, a tym, co należy zamknąć w kilku słowach opisu. Owszem, nawet w *Kamiennym Cesarstwie* można grać archetypem zabójcy, ale nie wszystkich musi bawić barwne opisywanie kaleczenia ofiar czy wywlekania ich wnętrzności na zewnątrz. A podobnych kwestii, wynikających z poczucia dobrego smaku, różnic kulturowych, fobii, przekonań czy przeżyć, może być znacznie więcej. Dla wielu z nas ostra libacja bohaterów i karczemna burda na koniec mogą być solą erpegów, jednak osoba, która na co dzień obcuje ze środowiskiem alkoholików, może zwyczajnie nie chcieć przeżywać tego wszystkiego także na sesji i wracać do takiego tematu w czasie przeznaczonym na rozrywkę. Zadbajcie o to, aby atmosfera na sesji była przyjazna i bawiła wszystkich obecnych.

Warto porozmawiać także nad wprowadzeniem jakiegoś mechanizmu bezpieczeństwa, który pozwoli graczom zareagować, gdy poczują dyskomfort z powodu kierunku, który obrała narracja. Czasami wystarczy przypominać im, że w dowolnej chwili mogą przerwać sesję i wyrazić swoją obawę czy obiekcję – co będzie całkowicie zrozumiałe dla innych, bez względu na to jak bardzo zaangażują się oni w rozgrywaną właśnie scenę. W innym przypadku można umówić się na jakiś znak, który dyskretnie zasugeruje Mistrowi Gry i pozostałym konieczność zmiany tematu na mniej drażliwy, bez wytrącania ich z atmosfery gry. W takim przypadku należy do problemu wrócić zaraz po zakończeniu zabawy, aby wyjaśnić wszystkim, co w danej scenie powodowało dyskomfort – i czego należy unikać przy okazji kolejnych spotkań.

Na koniec powiedzmy sobie jeszcze o problemie źle rozumianego odgrywania charakteru postaci – czyli sytuacji, w której jeden z graczy uprzykrza zabawę pozostałym, tłumacząc to próbą oddania osobowości prowadzonej postaci. Należy pamiętać, że gry fabularne to forma rozrywki, która ma bawić wszystkich uczestników i nie można pozwolić na to, aby zabawa jednego z nich, odbywała się kosztem innych. Jeśli ktoś nie rozumie tego, że inne postacie mogą nie chcieć zadawać się z bucowatym opryszkiem, czy nieokrzesanym zbirem, wypada przerwać sesję i mu to uświadomić. Jeśli to nie zadziała, zawsze można zasugerować graczowi zmianę postaci, a jeśli problem wróci – po prostu zmienić gracza. W szczególnie jaskrawym wariancie przypadku gracza „odgrywającego swoją postać", może dojść do sytuacji, w której padnie deklaracja zabicia postaci innego gracza. Takie zjawisko nie powinno mieć miejsca na sesji i gdy nastąpi, rolą Mistrza Gry jest przerwanie zabawy i uświadomienie graczowi, że złośliwie próbuje popsuć zabawkę kolegi. Oczywiście w tym momencie znajdą się zapewne argumenty, dlaczego takie zachowanie postaci ma miejsce oraz że jest to głęboko uzasadnione fabularnie, ale nie należy tego słuchać. Sytuacja, w której jeden

z uczestników zabawy próbuje popsuć zabawę innemu (a śmierć postaci jest psuciem zabawy), nigdy nie powinna mieć miejsca. Ponadto zabijanie bohatera bez możliwości przeciwdziałania z jego strony, czy choćby szansy obrony, albo zabijanie go pod nieobecność prowadzącego go gracza, jest zwyczajnie nie fair.

Kości do gry

Do gry w *Kamienne Cesarstwo* niezbędne będą kości do gry. Zwykle będziemy używać dwóch różnobarwnych kości dziesięciościennych, z których jedna będzie odpowiadała za wartości dziesiątek, a druga za wartości jedności. Wynik odczytujemy zestawiając ze sobą te cyfry – przy czym 00 będzie oznaczał wartość 100. Nie przejmuj się, jeśli nie posiadasz odpowiedniego zestawu – bardzo łatwo można go nabyć w lokalnych sklepach z grami lub w Internecie. Często natkniesz się również na specjalne kości dziesięciościenne z wartościami dziesiętnymi – od 10 do 00 – one także się nadadzą, do odwzorowania wyników dziesiątek.

W tym podręczniku bardzo często będziemy odnosić się do rzutów kostkami. Będą one najczęściej wyglądały jak k100, k50 lub k10. Literka „k" oznacza kostkę, zaś wartość liczbowa za nią to ilość ścianek kostki, którą należy wykonać rzut. Wszystkie te testy można wykonać tym samym zestawem – k100 to rzut dwiema kośćiami dziesięciościennymi, k50 to podobny rzut z wynikiem dzielonym na dwa (zaokrąglając w górę), zaś k10 wykonujemy jedną kostką. Zresztą każdy może interpretować wyniki po swojemu, np. k50 odczytując jako wyniki k100 do 50 i powyżej 50 (odejmowanie jest szybsze niż dzielenie, nawet w przypadku tak prostych liczb) – ważne tylko, aby przed grą poinformować wszystkich obecnych o sposobie odczytywania wyniku. W rzadkich sytuacjach może pojawić się zapis w stylu 2k100, 5k10 itp. Cyfra przed literką „k" oznacza ilość rzutów, jakie należy wykonać, przy czym pożądanym przez nas wynikiem jest suma wartości wszystkich tych rzutów.

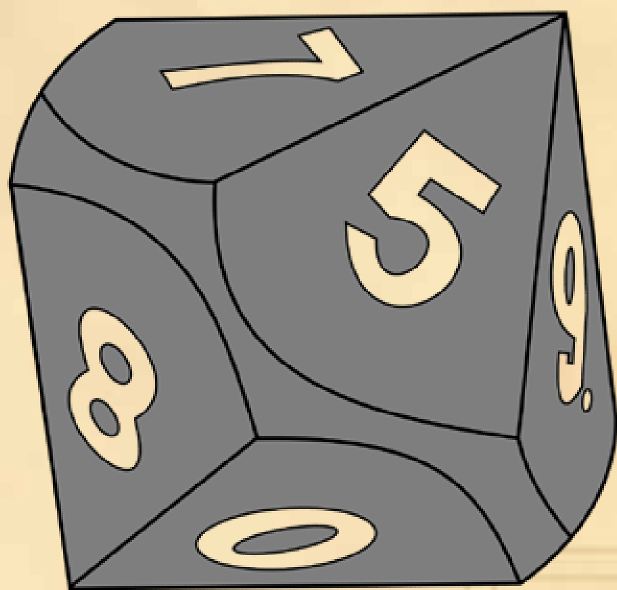
Karta postaci

Jednym z niezbędnych do gry akcesoriów jest karta postaci. To rodzaj arkusza zawierającego parametry i współczynniki każdego bohatera i to do tej karty właśnie będzie odwoływał się Mistrz Gry podczas rozgrywki. Jej wzór i sposób uzupełnienia znajdziecie na kolejnych stronach podręcznika. Jednak ze względu na dość złożoną mechanikę gry, zalecamy użycie przygotowanej przez nas karty elektronicznej, która automatycznie przeliczy wszystkie wymagane parametry. Jeśli rozgrywkę będziecie prowadzili w plenerze lub innym miejscu z ograniczonym dostępem do urządzeń elektronicznych, zawsze możecie wydrukować lub przepisać wartości z tej karty.

Kamienne Cesarstwo

Teraz już wiecie czym są gry fabularne, zaś *Kamienne Cesarstwo* jest właśnie taką grą. Jej akcja toczy się w fikcyjnym świecie fantasy, pełnym innych ras (jak elfy czy krasnoludy), magicznych istot (jak smoki czy gryfy), magii i potworów. Tytułowe Cesarstwo to mit, legenda którą starają się zgłębić mieszkańcy tego świata. Ile w niej prawdy zależy od Was i Mistrza Gry, który poprowadzi Waszą rozgrywkę. Szczegóły na ten temat, wraz z innymi charakterystycznymi elementami tego świata, znajdziecie nieco dalej, w rozdziale Opis świata.





Tworzenie postaci

Przed rozpoczęciem gry, należy przygotować postacie. Jest to zajęcie dość czasochłonne i złożone, szczególnie dla początkujących, dlatego warto wygospodarować na to trochę więcej czasu i spotkać się z Mistrzem Gry w osobnym terminie. Można zrobić to oczywiście tuż przed pierwszą sesją, jednak w praktyce odbije się to na czasie przeznaczonym na właściwą grę – szczególnie jeśli postaci do przygotowania będzie więcej.

Każdy gracz powinien dobrze zapoznać się z kolejnymi rozdziałami niniejszego podręcznika i przygotować sobie koncepcję postaci – jej rasę, profesję i ogólny pomysł na mieszkańca świata fantasy. Warto również skonsultować się z innymi graczami i Mistrzem Gry, tak aby wymyślona postać najlepiej pasowała do przygotowywanych scenariuszy i tworzonej drużyny.

W systemach takich jak *Kamienne Cesarstwo*, zwykle grupę stanowią bohaterowie o różnorodnych, uzupełniających się talentach. Biorąc to pod uwagę, warto aby gracze wybrali postać walczącą, stanowiącą siłę zbrojną całej grupy, kogoś posługującego się magią i przedstawiciela kasty łotrowskiej, który będzie odpowiedzialny za wykrywanie i rozbrajanie pułapek czy otwieranie zamków. Przydatny jest także kleryk, odpowiedzialny za wzmacnianie pozostałych i leczenie ich ran. Wybór jednak zostawiamy Wam i sugestiom Mistrza Gry, który najlepiej będzie wiedział, jakie profesje są najbardziej przydatne. Istnieje też alternatywny sposób kreacji drużyny, gdy wszyscy gracze wybierają podobnych bohaterów, tworząc na przykład grupę czarodziejów, badających ruiny Kamiennego Cesarstwa, czy żołnierzy walczących na pograniczu Czarnych Pustkowi. Nawet wówczas można jednak wybrać inne profesje, gdyż to właśnie indywidualne talenty będą świadczyły o zadaniach bohatera w trakcie przeżywanych przygód.

Zaprezentowane na następnych stronach zasady tworzenia postaci, to tylko jedna z propozycji – najbardziej bezstronna, oparta o czynnik losowy, pozwalająca na stworzenie początkującego bohatera, który właśnie ukończył szkolenie w wybranej profesji i wyrusza na szlak w poszukiwaniu przygód. Takie postacie są słabe i nieprzygotowane na wiele niebezpieczeństw tego świata – wierzymy jednak, że to rozwój bohatera i wzmacnianie jego słabych stron jest tym, co daje najwięcej satysfakcji w grach fabularnych. A z czasem każdy bohater robi się coraz silniejszy.

Jeżeli taka jest wola graczy, i Mistrz Gry się na to zgodzi, możecie zmodyfikować zasady tworzenia bohaterów, bądź też po zakończeniu tego procesu zdecydować się na dodatkowe rozwinięcie postaci, zwiększające ich siłę. Należy przy tym pamiętać tylko, że wszelkie zmiany powinny dotyczyć wszystkich uczestników zabawy, aby nikt nie czuł się pokrzywdzony z powodu nierównego dostępu do silniejszych postaci.

Tworzenie bohaterów opisane jest etapami i warto zachować tę kolejność, gdyż często wcześniejsze kroki wpływają na następne (np. pochodzenie może mieć wpływ na wysokość Charyzmy), zaś ten sposób ułatwia wprowadzanie modyfikacji na bieżąco. Na samym końcu znajduje się szczegółowy opis tworzenia przykładowego bohatera – warto zwrócić na niego uwagę, zwłaszcza w przypadku wystąpienia jakichś niejasności lub wątpliwości.

I jeszcze jedno – jeśli z jakiegoś powodu przy obliczaniu pewnych wartości pojawi się problem, w którą stronę zaokrąglić otrzymaną wartość, nic nie stoi na przeszkodzie, aby uczynić to na korzyść gracza, nawet jeśli zasady matematyczne mówią co innego. Nie będzie to miało większego znaczenia z punktu widzenia mechaniki gry, a szkoda kruszyć kopie o jakieś ułamki.

Wybór rasy

Rozpoczynając tworzenie własnego bohatera, gracz powinien zastanowić się nad rasą, do której będzie on należeć. Wybór ten nie jest łatwy, ponieważ w wielu aspektach definiuje, jak dana postać będzie postrzegana i czym będzie się charakteryzować. Dla wszystkich przewidzieliśmy dziesięć opcji, tak zwanych ras cywilizowanych, zwykle spotykanych w miastach i wsiach Ornwaru, a które najczęściej wybierają karierę poszukiwaczy przygód. Wśród nich sześć możliwości to rasy właściwe (elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki oraz orki), zaś pozostałe cztery, to rasy mieszane, powstałe ze związków ras cywilizowanych lub ras cywilizowanych z innymi rasami inteligentnymi, ale niezbyt często spotykanymi na cywilizowanych terenach (półelfy, półogry, półolbrzymy oraz półorki).

Ogólnie stosuje się także inne podziały. Gnomy, krasnoludy i niziołki, to tak zwane rasy niskie, zaś pozostałych zaliczamy do ras wysokich. Elfy są rasą długowieczną, gdyż dożywają nawet do 400 lat. Przy nich, ludzie, orki i półorki wydają się żyć zaledwie chwilę. Jednak bez względu na podziały, wszystkie rasy z reguły mają podobne prawa oraz możliwość swobodnego stanowienia o sobie i tylko w niektórych miejscach na świecie może być to sztucznie ograniczane (np. w czasie międzyrasowych konfliktów naturalna będzie podejrzliwość, a nawet wrogość w stosunku do osoby wywodzącej się z ludu wroga). Zakładamy jednak, że bez względu na różnice wszyscy zaczynają jako równi sobie i w neutralnym miejscu – takim jak na przykład Wolne Miasto Ornwar.

Każdy gracz powinien indywidualnie zapoznać się z dostępnymi rasami i wybrać jedną z nich, kierując się jej podstawowymi współczynnikami, dostępnymi zdolnościami i planowaną profesją. Jeśli pojawi się problem, zachęcamy do konsultacji z Mistrzem Gry, który najlepiej będzie wiedział, która rasa pasuje do kreowanego przez niego świata i zaprezentowanej koncepcji. Nic też nie stoi na przeszkodzie, aby zdać się na los – powyżej znajduje się pomocnicza tabela, która z grubsza opisuje statystyczną szansę spotkania cywilizowanego humanoida w większych i różnorodnych rasowo miejscach, takich jak duże miasta. Ostatnia opcja tabeli winna być dozowana przez Mistrza Gry ostrożnie – choć na tym etapie nie przewidzieliśmy tworzenia przez graczy postaci innej rasy (np. goblina, ogra czy trolla), czasami także one wybierają się na ścieżkę przygody i można je napotkać jako Bohaterów Niezależnych, zajmujących się podobną działalnością, co bohaterowie kreowani i prowadzeni przez graczy. W najgorszym razie radzimy zignorować tę opcję – w innym, posiłkować się statystykami zaczerpniętymi z bestiariusza.

Szansa spotkania przedstawiciela danej rasy

Wynik rzutu	Rasa
01-20	półork
21-35	ork
36-50	człowiek
51-59	półolbrzym
60-66	półelf
67-74	niziołek
75-81	półogr
82-88	gnom
89-94	elf
95-99	krasnolud
100	inna rasa

* Dotyczy terenów cywilizowanych i ras inteligentnych, np. mieszkańców większego miasta.

Ta sama tabela może posłużyć Mistrzowi Gry jako szybkie narzędzie do generowania rasy napotykanych postaci, które są mniej istotne z punktu widzenia scenariusza. Oddaje ona ogólne proporcje społeczeństwa cywilizowanych ziem, ale należy pamiętać o tym, że pewne obszary mogą mieć zgoła inne zagęszczenie poszczególnych ras. Na przykład w podziemnym mieście krasnoludów, będzie mała szansa na spotkanie kogokolwiek innego niż brodaty chwat, co wcale nie oznacza, że nie może być tam kupca z rasy półolbrzymów, czy ambasadora jednego z ludzkich królestw. Tereny oddalone od miast zwykle są zdominowane przez rasy, które pochodzą z lokalnej krainy.

Mechanika *Kamiennego Cesarstwa* umożliwia stworzenie postaci z każdej rasy inteligentnej zamieszkującej świat gry i nic nie stoi na przeszkodzie, aby wykroczyć poza warianty zaprezentowane w tym podręczniku. Należy jednak pamiętać, że tylko zaprezentowane tu rasy zostały w odpowiedni sposób zbalansowane, celem wyrównania szans wszystkich uczestników zabawy. Inne postacie mogą więc być dużo słabsze (np. gobliny) lub dużo silniejsze (np. wampiry), dlatego zalecane jest, aby udostępniać je tylko doświadczonym graczom. Jeśli jednak jedna osoba otrzyma możliwość grania bohaterem niestandardowym, pozostali uczestnicy zabawy powinni wyrazić na to zgodę, a sprawiedliwość wymaga, żeby oni także mieli możliwość wyboru kogoś niecodziennego. Wierzymy jednak, że zaprezentowana pula ras jest wystarczająco różnorodna i szeroka, aby każdy znalazł tu przedstawiciela ludu, który najlepiej będzie mu odpowiadał.

Elfy

Jednymi z najstarszych mieszkańców Ornwaru są elfy. Ta długowieczna rasa humanoidów od ludzi różni się smuklejszą budową ciała, migdałowymi oczami i szpiczastymi uszami. Włosy zwykle noszą długie i proste w najprzeróżniejszych kolorach, podobnych do oczu, które zwykle są ciemne, o dużych źrenicach. Głos mają dźwięczny i doniosły, a naturalna skłonność do śmiechu, śpiewu i zabaw sprawia, że wydają się być ludem wiecznie szczęśliwym i pogodnym, który szybko staje się poważny, gdy tylko wymaga tego sytuacja. To rasa zwinna i pełna majestatu podobnego do dostojeństwa osób z wyższych sfer. Kiedyś były uważane za istoty magiczne, ze względu na naturalne zdolności do posługiwania się magią.

Elfy pochodzą z rozległych puszcz, gdzie w koronach drzew budowały miasta, połączone wiszącymi mostami i ozdobione lampionami emitującymi magiczne światło. Dziś podobne miasta na ogół już nie istnieją, ustępując miejsca zaledwie wioskom, często poukrywanym w koronach, z mieszkańcami niechętnie traktującymi obcych i kryjącymi przed nimi swe tajemnice. Część elfów zamieszkała w tradycyjnych wielorasowych miastach czy wsiach, dostosowując do siebie style architektoniczne podpatrzone u innych ludów. Elfie budowle są smukłe, ze strzelistymi wieżami, ozdobionymi florystycznymi rzeźbami i ornamentami, oraz pełne szpiczastych łuków i dużych okien. Otaczają je wysokie jasne mury o gładkich ścianach, nierzadko połączone łukowatymi kamiennymi pomostami, w gąszczu których obcy mogą się zagubić. Znaczną część miast pokrywają parki i ogrody, które często rozrastają się poza wytyczone im granice, oplątując sąsiednie budynki bluszczami i winoroślą. Roślinność jest tu jednak uporządkowana i zadbana – nie ma w niej ani trochę dzikości typowej dla lasów czy puszcz.

Cywilizowane społeczności tej rasy niechętnie sięgają pamięcią do czasów określanych jako Wielka Katastrofa. Spowodowane jest to tajemniczą zarazą, która rozszalała się wtedy pośród elfów – zresztą one same określają ją mianem przekleństwa nestorów. Choroba ta spowodowała gwałtowny pomór najstarszych, skazując na zapomnienie wiedzę, która umarła razem z nimi. Mówi się, że klątwa ta nadal toczy krew tej rasy – jak kiedyś elfy dożywały nawet tysiąca, tak dzisiaj rzadko który przedstawiciel tej rasy przekracza wiek czterystu lat.

Elfy

Wzrost: 160-210 cm.
Waga: 40-90 kg.
Długość życia: do 400 lat.
Znane języki: elfów, wspólny.
Infrawizja: 2/10 SZ.
Zdolność rasowa: zasięg wzroku i słuchu dwukrotnie większy, niż wynikałoby to ze współczynników.
Prędkość leczenia: 1 punkt ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: łuki (+10), sztylety (+5).
Dodatkowa obrona: brak.
Wyparowania skóry: brak.
Premie do odporności: 1 – 20 pkt., 2 – 20 pkt., 5 – 10 pkt., 10 – 10 pkt.

Z dala od cywilizacji można spotkać przedstawicieli tej rasy, określanych jako „dzikie" elfy. Wyróżniają się oni dużą nieufnością oraz wrogością wobec obcych. Tworząc wspólnoty z driadami czy nimfami, znacznie upodabniają się do tych stworzeń, czym prowokują agresję ze strony istot nie znających ich kultury. Nie ma w tym nic dziwnego, gdyż takie społeczności są bardzo terytorialne i zwykle najpierw strzelają, gdy ktoś zbliża się do ich siedzib, a dopiero później odpowiadają na próby nawiązania kontaktu. Czasami słyszy się pogłoski, że większość grup tego typu zamieszkuje tereny Czarnych Pustkowi. Tworzą tam leśne enklawy, z trudem utrzymujące równowagę między miejscem, które mają za dom, a oblegającymi je zagrożeniami. Wędrowcy i poszukiwacze przygód, którym uda się tam dotrzeć, traktowani są jak kolejne zagrożenie, dlatego rzadko stamtąd wracają – lecz jeśli im się to uda, opowiadają cuda o tamtejszych społecznościach.

Choć na pierwszy rzut oka tego nie widać, elfy są bardzo wojowniczą rasą, czułą na punkcie honoru i swojej historii. Z racji predyspozycji fizycznych rzadko używają ciężkich zbroi, polegając na zręczności, szybkości i mobilności. Są mistrzami zasadzek i preferują starcia dystansowe, do mistrzostwa opanowując sztukę posługiwania się prostymi łukami. W walce wręcz także stawiają na lżejszą broń, szczególnie miecze. Często posługują się magią i nie wahają się włączyć jej do asortymentu bojowego.

Podstawowe wartości współczynników dla elfów

płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	80	80	50	40	50	30	50	30	40	0	0	0
♀	75	75	50	45	50	25	50	30	50	0	0	0

Gnomy

Jedną z bardziej ucywilizowanych ras są gnomy. To niewysokie humanoidy, przypominające nieco szczuplejsze i ogolone krasnoludy, o dużej smykałce do techniki i jeszcze większej do magii. Ich twarze cechują się dużymi oczami, ustami, uszami i nosami, co nadaje im nieco groteskowego wyglądu, ale jest to rasa bardzo bystra, potrafiąca udowodnić to przy każdej nadarzającej się okazji. Boleśnie przekonują się o tym wszyscy, którzy bagatelizują możliwości tego niewysokiego ludu.

Chociaż przez większość swej historii gnomy tworzyły podziemne miasta w postaci tuneli ciągnących się pod lasami, dzisiaj te miejsca są całkowicie porzucone i zasiedlone jedynie przez dzikie zwierzęta i magiczne bestie. Obecnie zasymilowały się z miastami i budują niskie kamienne domki, z rozległymi piwnicami, często łączącymi się z piwnicami sąsiadów. Gnomy są grupą otwartą i chętnie dzielą się swoimi pomysłami, dzięki czemu powstają bardzo prężne i szybko rozwijające się wielorasowe społeczności lokalne. Dzięki talentowi do tworzenia wynalazków, są siłą napędową rozwijających się miast, a nierzadko i w wiejskich społecznościach można spotkać gnomie konstrukcje, w pomysłowy sposób usprawniające lokalną produkcję – np. systemy drewnianych rynien irygujących uprawy czy pułapki na ryby, które więżą dorosłe osobniki, pozwalając mniejszym wydostawać się na zewnątrz.

To gnomy są siłą napędzającą odkrycia dokonywane na Czarnych Pustkowiach – im jako pierwszym udało się przetopić i wykorzystać znaleziony tam adamandyt, to one kreują rozwój technologii wypraw stojących za ekspedycjami na te tereny. Do ich zasług należy okiełznanie igły magnetycznej, wskazującej zawsze północ, stworzenie mechanicznego chronometru czy śmiercionośnego ognia w proszku, zwanego pospolicie czarnym prochem i wykorzystywanego do przeprowadzania kontrolowanych detonacji. Nie są to jednak wszystkie gnomie wynalazki, a na pewno nie ostatnie. Istnieje popularna opinia, krążąca wśród lepiej wyedukowanych przedstawicieli innych ras, że wiele gnomich wynalazków pozostaje w ukryciu, ze względu na możliwość dostania się ich w niepowołane ręce i tym samym wywołania reperkusji, mogących zmienić oblicze Ornwaru. Jedna z hipotez, częściej wkładana między teorie spiskowe, mówi o tym, że Wielka Katastrofa była w rzeczywistości spowodowana gnomim wynalazkiem – potężną machiną, pozwalającą kształtować rzeczywistość, także tę, która już nastąpiła. Wszyscy pożądali owej machiny, co doprowadziło do wielkich wojen, w które wplątani zostali także bogowie. Być może wysocy kapłani Gnomona mogliby powiedzieć coś więcej na ten temat.

Gnomy

Wzrost: 100-150 cm.
Waga: 50-100 kg.
Długość życia: do 300 lat.
Znane języki: gnomów, wspólny.
Infrawizja: 2/10 SZ.
Zdolność rasowa: mogą wykonać dwa rzuty na Intuicję (1/10 INT) i wybrać korzystniejszy wynik.
Prędkość leczenia: 3 punkty ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: broń niszcząca (+10), kusze (+5).
Dodatkowa obrona: 5 punktów.
Wyparowania skóry: 20/20/20.
Premie do odporności: 1 – 20 pkt., 5 – 10 pkt., 6 – 10 pkt., 7 – 10 pkt., 10 – 10 pkt.

Osobną dziedziną, w której gnomy czują się wyśmienicie, jest magia. To właśnie przedstawiciele tej rasy uważani są za najbardziej pracowitych i utalentowanych czarodziejów i z pewnością osiągnęłyby na tym polu jeszcze więcej, gdyby nie przeszkoda w postaci rzadko spotykanej wśród magików prostoty, dobroduszności i skłonności do żartów. Przeszkodą jest również zazdrość o ich talenty wykazywana przez adeptów magii z innych ras. Powszechnie uważa się, że to właśnie dzięki pracowitości gnomich czarodziejów opracowano większość zaklęć magii formularnej, i stale postępują prace nad kolejnymi.

Choć te istoty nie zachwycają parametrami fizycznymi i częściej garną się do magii, można wśród nich spotkać także wojaków. Z racji rasowego usposobienia nie tworzą zwartych formacji, podobnych do armii innych ras, ale całkiem często zdarza się spotkać wśród nich lekkozbrojnych, którzy korzystają z całkiem wysokiej zręczności, słabość zbroi nadrabiając naturalnymi wyparowaniami gnomiej skóry. W jaki jednak konflikt by się nie zaangażowały, będą preferowały forsowanie opcji dyplomatycznych oraz forteli, nad otwartą walkę zbrojną.

Podstawowe wartości współczynników dla gnomów												
płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	100	100	40	15	60	50	40	10	25	0	5	20
♀	90	90	40	25	60	50	45	10	30	0	5	20

Krasnoludy

Mówi się, że krasnoludy to rasa stara jak skały, lecz chociaż należą one do pionierów Ornwaru, jest to bardziej legenda niż fakt. To niewysokie i krępe humanoidy, które odznaczają się bujnym owłosieniem na twarzy, wydatnymi nosami i przenikliwymi oczami. Patrząc z boku, krasnoludy są małymi osiłkami, przed zaczepieniem których każdy pomyśli dwa razy. Jednak po bliższym poznaniu, szybko uwydatniają się ich poczciwość, dobroduszność i rubaszne poczucie humoru. Bardzo szybko te cechy mogą jednak zniknąć i przemienić się w żywiołową agresję, jeśli nieopacznie urazi się krasnoludzki honor, na punkcie którego przedstawiciele tej rasy są szczególnie czuli. Podobnie zresztą jak na punkcie krasnoludzkich kobiet, których jest na tyle mało, że narodziny córki uważane jest za przejaw wyjątkowej przychylności bogów.

Niewątpliwie estyma, jaką cieszą się krasnoludzkie kobiety ma odzwierciedlenie także w ich prawie. Bo to właśnie kobiety stoją na czele tamtejszych rodów i to one zajmują się sprawowaniem władzy nad całą rasą. Być może jest to także jeden z powodów, dla których tak rzadko widuje się je poza włościami tego ludu – wszak nie da się sprawować władzy, nie mając baczenia na podległe ziemie. Niestety stało się to także powodem powstania nieprawdziwych plotek, jakoby krasnoludzkie kobiety także posiadały brody – nic bardziej mylnego, a co więcej, kupcy i ambasadorowie, odwiedzający krasnoludzkie dwory, zapewniają o urodzie i mądrości spotykanych tam pań.

Od niepamiętnych czasów krasnoludy mieszkały w górach, tworząc niezdobyte miasta-twierdze wydrążone w zboczach. Te siedliska były zarazem ogromnymi kopalniami i źródłem legendarnych skarbów. Dziś także przedstawiciele tej rasy preferują zamykanie się w korytarzach zasiedlanych przez ich rody od wielu pokoleń, ale stały się bardziej otwarte na obcych, a wielu z nich osiadło w miastach i wioskach na powierzchni, wśród przedstawicieli innych ras. Częściowo jest to spowodowane tradycją krasnoludów, nakazującą wchodzącym w dorosłe życie mężczyznom wyruszać na wyprawę, w celu udowodnienia swej męskości – kiedyś podróże odbywały się w głąb opuszczonych i opanowanych przez potwory korytarzy podziemnych miast i kopalń, a dziś równie często młodzi obierają drogę na zewnątrz, gdzie niebezpieczeństwa i skarby są porównywalnie duże.

Krasnoludy

Wzrost: 100-150 cm.
Waga: 50-100 kg.
Długość życia: do 300 lat.
Znane języki: krasnoludów, wspólny.
Infrawizja: 1/10 SZ.
Zdolność rasowa: dwa razy większa siła udźwigu, niż wynikałoby to ze współczynników.
Prędkość leczenia: 3 punkty ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: topory (+10), niszcząca (+5).
Dodatkowa obrona: 10 punktów.
Wyparowania skóry: 40/40/40.
Premie do odporności: 4 – 10 pkt., 5 – 10 pkt., 6 – 10 pkt., 7 – 10 pkt., 8 – 10 pkt., 9 – 10 pkt.

Rolę, jaką przyjęli na siebie przedstawiciele tej rasy w porządku nastałym po Wielkiej Katastrofie, można określić jako strażników. To bowiem pod władaniem krasnoludów znajduje się najszerzej znane przejście na drugą stronę Pasma Granicznego. Podziemna przeprawa, zwana Bazaltowym Szlakiem, to stary kopalniany korytarz, do którego często zapuszczają się potworni mieszkańcy Czarnych Pustkowi. Regularnie są jednak przeganiani lub zabijani przez brodaty lud, dzięki czemu wyprawy badawcze z cywilizowanych krain mogą bez przeszkód realizować swoje badania… i często ginąć na terenach znajdujących się już poza obszarem patrolowanym przez krasnoludy.

Przedstawiciele tej rasy nie boją się wojaczki i są do niej stworzeni. Odziani w cięższe zbroje, wyposażeni w tarczę i topór stanowią małe twierdze, które chętnie najmowane są do ochrony i zaciągane do armii. Zresztą o krasnoludzkich armiach najemniczych i formacjach ichnich toporników krążą opowieści, które rzadko bywają przesadzone. Choć w sztuce wojennej krasnoludy wspięły się na wyżyny, nie wszyscy wybierają tę ścieżkę kariery. Dzięki talentowi do inżynierii wielu z nich zajmuje się konstruowaniem wielkich machin – i to zarówno tych wojennych, jak i przeciwnie – budowlanych lub wydobywczych. Najbardziej znani wśród innych ras architekci, wznoszący – zdawałoby się – zaprzeczające prawom fizyki budowle bez używania magii, także wywodzą się spośród krasnoludów.

Podstawowe wartości współczynników dla krasnoludów												
płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	130	130	20	15	20	50	30	20	15	0	10	40
♀	120	120	25	20	25	50	30	15	25	0	10	40

Ludzie

Ludzie stanowią jedną z młodszych, ale bardziej elastycznych ras tego świata. Potrafią wpasować się w każdą społeczność i stać się jej integralną częścią, ale sami także tworzą miasta i królestwa zdolne asymilować przybyszów z zewnątrz. Chłoną wzorce ze wszystkich stron, prowadząc ekspansję na skalę, jakiej inne rasy mogą im tylko pozazdrościć. Jest to także dość różnorodna pod względem fizycznym rasa, choć dominują wśród nich jasnolicy szatyni o niebieskich oczach. Im dalej na południe tym więcej pojawia się ludzi o smagłej cerze i orzechowych oczach, a także znacznie ciemniejszych włosach. Wszędzie jednak spotyka się wyjątki w postaci blondynów i rudych. Mężczyźni zwykle noszą krótko przystrzyżone brody, zaś kobiety włosy zaplatają w warkocze. Podobno za rozległymi wodami, na innych lądach, żyją ludzie o innym wyglądzie i kulturze. Rzadko jednak pojawiają się oni na Kontynencie.

Ta rasa wznosi kamienne miasta otoczone wysokimi murami, za którymi tworzy warowne zamki stanowiące centrum ich władzy. Zwykli mieszkańcy preferują jednak mniejsze siedziby, budowane z dostępnych lokalnie materiałów – najczęściej kamienia lub drewna. W tym przypadku nie mają żadnych dominujących stylów architektonicznych, wzorując się na wszystkim, co widzą, oraz dostosowując to do własnych upodobań i potrzeb. Ze względu na dużą różnorodność, ale i pokaźną liczebność, tworzą podzielone społeczności, często targane konfliktami i toczące wieloletnie wojny. Inne rasy mawiają, że gdzie dwóch ludzi, tam trzy opinie. Przedstawiciele tego ludu są bardzo mobilni – podróżują między miastami, zgłębiając wiedzę na temat innych kultur i asymilując się z nimi.

W walce stosują różne taktyki i oręż. Szczególnie silne jest ich rycerstwo, zwykle wspierające władzę na danym terenie, lecz tworzą także inne formacje wojskowe – lekkie jazdy oraz piechotę. To właśnie ludzka kawaleria jest obiektem zazdrości i obawy innych ras. Dzięki dużej elastyczności i szybkiemu uczeniu się, odnajdują się także wśród przedstawicieli kasty czarodziejskiej, zaś szczególną estymą cieszy się ludzkie duchowieństwo, które nierzadko posiada nieformalny wpływ na władców oraz pozwala porywać tłumy pośledniejszych wyznawców. Zresztą religie to główna przyczyna konfliktów wewnętrznych tej rasy – i prawdopodobnie największa przeszkoda, przez którą nigdy nie zdobyli prymatu nad światem.

Ludzie

Wzrost: 150-200 cm.
Waga: 50-100 kg.
Długość życia: do 100 lat.
Znane języki: wspólny.
Infrawizja: brak.
Zdolność rasowa: podczas modlitwy wykonują dwa rzuty na Zauważenie (1/10 WI) i wybierają lepszy wynik.
Prędkość leczenia: 2 punkty ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: rapiery (+10), drzewcowa miotana (+5).
Dodatkowa obrona: brak.
Wyparowania skóry: brak.
Premie do odporności: 1 – 10 pkt., 3 – 20 pkt., 4 – 10 pkt., 5 – 10 pkt., 9 – 10 pkt.

Dominującym ludzkim państwem na Ornwarze jest Wieczne Cesarstwo, które ogłosiło się spadkobiercą antycznego Kamiennego Cesarstwa. Choć zdania na temat tego czy mają do tego prawo, czy nie, są podzielone, ich narracja nie pozostawia pola do interpretacji – zarówno nazwy oraz tytuły, jak i prawodawstwo oraz kultura, wszystko wzorowane jest na szczątkowych informacjach dotyczących tego, co wiadomo lub co domniemywa się na temat dawnego imperium. Cesarstwo jest ksenofobiczne i autorytarne, narzuca podbitym ludom swój światopogląd, który mogą zaadoptować lub odrzucić, ale w tym drugim przypadku muszą liczyć się z nieprzyjemnymi konsekwencjami. Nie jest to przyjazne miejsce dla innych ras, kwitnie tu niewolnictwo i wyzysk, ale państwo się rozrasta i stopniowo zwiększa swoje strefy wpływów, stając się jednym z najistotniejszych graczy na Kontynencie.

Jednak nie wszyscy ludzie są tacy, jak chciałoby tego Cesarstwo. W Królestwach Centralnych znajduje się wiele innych państw, gdzie prawa są zupełnie inne, zaś ludzie koegzystują w harmonii z pozostałymi rasami, ucząc się od nich i dzieląc się z nimi wiedzą, zamiast konkurować i narzucać swój światopogląd. Taka postawa jest oczywiście solą w oku mieszkańców Wiecznego Cesarstwa, ale póki co nie zdecydowali się oni na żadne drastyczne kroki – a przynajmniej nie oficjalnie, bo poprzez naciski i wpływy na te państwa, rozgrywa się cicha wojna z Chanatem.

Podstawowe wartości współczynników dla ludzi												
płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	100	100	35	25	40	40	50	30	20	10	0	0
♀	90	90	35	25	40	40	50	30	40	10	0	0

Niziołki

Małe ludziki, przypominające nieco ludzkie dzieci, stanowią osobna rasę – to niziołki. Są niższe od krasnoludów i bardziej proporcjonalne od gnomów, zwykle mają niebieskie lub zielone oczy, kędzierzawą czuprynę i lekko zadarty nos. Są pogodne i roześmiane, nie stronią od figli, gier i zabaw, więc czasami doprawdy ciężko odróżnić je od ludzkich dzieci. Mają grubą skórę i ciało pokryte gęstymi włosami – zbyt rzadkimi jednak, by nazwać je sierścią. Często spotyka się je na bosaka, gdyż ich stopy mają szczególnie mocną i elastyczną skórę na podeszwie, co nie ułatwia ich obucia, a jednocześnie wystarczająco dobrze chroni przed zranieniami i chłodem.

Niziołki zamieszkają tereny pagórkowate, budując drewniane domki wewnątrz nor, wykopanych w porośniętych trawą wzgórkach, co tworzy bardzo malownicze i sielankowe scenerie. Wolny czas spędzają na zabawach i licznie organizowanych festynach oraz w zaciszu przydomowych ogródków, który każdy szanowany niziołek powinien posiadać. Ich kultura bardzo zasymilowała się z kulturą ludzi, którzy szczególnie upodobali sobie niziołczą kuchnię oraz zamiłowanie do zabaw. Efektem tej asymilacji jest całkowite zaniknięcie języka niziołków – był on bardzo podobny do ludzkiego i na skutek ich przemieszania wypracowała się tak zwana wspólna mowa, z reguły rozumiana przez wszystkie rasy, w której pojawia się coraz więcej zwrotów, zapożyczeń i kalek z innych języków.

Ten pogodny lud zawsze trzymał się z daleka od kłopotów i wydaje się, że nawet podczas Wielkiej Katastrofy nie ucierpiał za wiele. Obecnie najwięcej niziołków spotyka się w Miralandii – malowniczej pagórkowatej krainie położonej u podnóża Pasma Granicznego. Są to tereny bardzo żyzne i zielone przez dużą część roku, co sprzyja produkcji rolnej, której nadwyżki sprzedawane są na cały Kontynent. W innych miejscach także można natknąć się na społeczności tego ludu, jednak nigdzie nie ma ich tylu, co tutaj.

Przedstawiciele tej rasy są nastawieni bardzo pokojowo, dlatego rzadko garną się do wojaczki. Nie oznacza to jednak, że nie potrafią się bronić, czy nawet, że nie spotyka się wśród nich śmiertelnie niebezpiecznych wojowników. Zawsze starają się bazować na swojej bardzo wysokiej zręczności, dlatego unikają cięższych i ograniczających zbroi, a rasowa ciekawość i spryt czyni z nich urodzonych łotrzyków, o których krążą niesamowite historie.

Niziołki

Wzrost: 90-140 cm.
Waga: 30-80 kg.
Długość życia: do 200 lat.
Znane języki: wspólny.
Infrawizja: brak.
Zdolność rasowa: wykonują dwa rzuty na spostrzegawczość (1/10 akt. SZ + 1/10 INT) i wybierają lepszy wynik.
Prędkość leczenia: 3 punkty ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: kamienie (+10), noże (+5).
Dodatkowa obrona: 10 punktów.
Wyparowania skóry: 40/40/40.
Premie do odporności: 1 – 10 pkt., 2 – 10 pkt., 3 – 20 pkt., 5 – 10 pkt., 6 – 10 pkt.

Niziołki są ciekawe świata i niecierpliwe, dlatego można je spotkać praktycznie w każdym zakątku Ornwaru. Jako kupcy docierają nawet do ludów uważanych za prymitywne, nierzadko robiąc przy tym świetny interes, a jako łotrzykowie są solą w oku wszystkich, którzy bezskutecznie próbują zabezpieczyć własne dobra. Lubią przy tym dobrze zjeść (słyną jako najlepsi kucharze) i poleniuchować, często z fajką w zębach i kuflem zimnego piwa własnej roboty. Mówi się, że są mistrzami w znajdowaniu balansu między pracą, a zasłużonym odpoczynkiem.

Często uczestniczą także w wyprawach na Czarne Pustkowia, gdzie ich talenty wykorzystywane są do penetracji starych ruin i przedostawania się w miejsca, gdzie tylko niziołek ma szansę się wcisnąć. Mówi się, że znaleziska największych artefaktów Kamiennego Cesarstwa to w głównej mierze efekt pracy niziołczych odkrywców. Nieżyczliwi małemu ludowi lubią przy tym dodawać, że w rękach kolekcjonerów z tego ludu wciąż jest wiele artefaktów, które mogłyby rzucić nowe światło na historię sprzed Wielkiej Katastrofy, gdyby tylko trafiły do historyków i archeologów zajmujących się jej badaniem. Nie jest wiadome, czy jest w tym choć odrobina prawdy, jednak nie raz i nie dwa razy zdarzało się, że po powrocie niziołka ze starożytnych ruin miał on problemy z przeciśnięciem się przez korytarz powrotny, ze względu na nadmiernie wypchane kieszenie.

Podstawowe wartości współczynników dla niziołków

płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	70	75	60	40	60	45	35	10	35	0	10	40
♀	60	70	60	40	60	45	35	10	50	0	10	40

Orki

Orki stanowią jedną z młodszych ras Ornwaru, ale mimo to zdążyły zapisać się trwale w jego historii. Stanowią plemiona dzikich humanoidów o rozmiarach podobnych do ludzi, ale silnej sylwetce i nieco dzikiej fizjonomii. Można je rozpoznać głównie po ciemniejszej, ziemistej karnacji, prostych czarnych włosach oraz bardziej pierwotnych rysach twarzy, o lekko skośnych oczach, szerokich nozdrzach, dużych ustach i z wystającymi spomiędzy warg zębami, co nadaje ich wizerunkowi nieco drapieżnego i prymitywnego charakteru.

Jako rasa wywodzą się z bagien, gdzie początkowo tworzyli koczownicze wspólnoty plemienne, zamieszkałe w zbudowanych z patyków i skór przenośnych namiotach. Ich wysoka ekspansywność, w połączeniu z dużą płodnością, sprawiła że zaczęli pojawiać się także w miastach, bardzo szybko się cywilizując i ucząc technik wznoszenia budowli. Dzięki wrodzonej wojowniczości i walorom fizycznym, wkrótce wywalczyły sobie miejsce wśród ras cywilizowanych, a nawet rozpoczęły marsz ku dominacji nad światem. W czasie Wielkiej Katastrofy to właśnie orki tworzyły cywilizacyjne centra świata, a ich imperium obejmowało niemal wszystkie znane krainy.

I wydawało się, że ten niespokojny okres wojen całkowicie zniszczył spuściznę dawnych orków, dzieląc je na wiele rywalizujących ze sobą plemion, dopóki nie wydarzył się pewien dziwny zbieg okoliczności. Otóż jeden z orczych watażków, pobity podczas brutalnych walk z ogrami, w ruinach starożytnego miasta z czasów Kamiennego Cesarstwa odnalazł tajemniczy artefakt. Legenda głosi, że dzięki niemu zyskał ogromną moc, ogłosił się bogiem, zjednoczył targane wewnętrznymi konfliktami plemiona orków i rozpoczął podbój Kontynentu. W tej chwili, powstałe w wyniku tych wydarzeń państwo, zajmuje jedną trzecią wszystkich cywilizowanych terenów i nic nie wskazuje na to, aby ekspansja tej rasy miała się szybko zakończyć.

W obyciu orki są szorstkie i wybuchowe, często zamykające się we własnych społecznościach i niechętnie patrzące na obcych. Mimo to, na podbitych terenach wprowadzają własne prawa, które opierają się na równości i wolności, pod warunkiem zaakceptowania narzuconego zwierzchnictwa. To całkiem zmyślna taktyka – pozwalając na taką różnorodność, skutecznie uniemożliwiają podbitym ludom zjednoczenie się w celu obalenia ich władzy.

Orki

Wzrost: 150-200 cm.
Waga: 50-100 kg.
Długość życia: do 100 lat.
Znane języki: orków, wspólny.
Infrawizja: 1/10 SZ.
Zdolność rasowa: orki startowo posiadają jeden dodatkowy TAL.
Prędkość leczenia: 2 punkty ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: szable (+10), łuki (+5).
Dodatkowa obrona: 5 punktów.
Wyparowania skóry: 20/20/20.
Premie do odporności: 6 – 10 pkt., 7 – 10 pkt., 8 – 20 pkt., 9 – 10 pkt., 10 – 10 pkt.

Wśród orków panuje duże zróżnicowanie w obieraniu dróg życiowych, jednak zdecydowanie wojownicza natura sprawia, że to ich armie stanowią pierwsze skojarzenie przedstawicieli innych ras. I nic w tym dziwnego, bowiem to orki dysponują siłą, o której mówi się, że jest w stanie podbić cały Kontynent. Zresztą ten proces cały czas trwa – z bojowym okrzykiem na ustach i symbolem swego boga, Chana, na sztandarach, wydają się być nie do zatrzymania. Tym bardziej, że podbite ludy i ich myśl technologiczna, także włączane są do stale rozwijanej machiny wojennej, powodując że nieraz zaskoczyli oni wrogów nieszablonowym podejściem do sztuki prowadzenia wojny.

Mówi się, że to orki wprowadziły magię na pola bitew. Choć jako rasa nie są najlepszymi czarodziejami, to właśnie orki sprawiły, że przedstawiciele tej kasty stali się nieodłączną siłą wspierającą armię. I są w stanie przesądzić o losach całych bitew. Nic więc dziwnego, że i w życiu codziennym orki posługują się magią i polegają na niej, nawet jeśli praktykują profesje zgoła niemagiczne.

Kolejna z pogłosek mówi, że ambicją orków jest przedostanie się na Czarne Pustkowia i podbicie ich w imię swojego boga. Na razie jest to utrudnione, bo główny prowadzący tam szlak kontrolują krasnoludy, ale mówi się, że przedstawiciele władz Chanatu robią wszystko, aby znaleźć alternatywną drogę prowadzącą na drugą stronę Pasma Granicznego.

Podstawowe wartości współczynników dla orków												
płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	140	140	30	30	20	20	25	20	10	5	5	20
♀	130	140	35	35	15	20	20	20	20	5	5	20

Półelfy

Z połączenia elfów oraz ludzi powstała rasa półelfów. Jest to lud na tyle liczny, że przyjęło się klasyfikować go jako osobną rasę. Półelfy przypominają ludzi z nieco gładszymi rysami i lekko szpiczastymi uszami. Powszechnie uważane są za najpiękniejszą rasę, a szczególnie dotyczy to kobiet, o których urodzie powstają pieśni, i o których serce wybuchła już niejedna wojna. To rasa bardzo różnorodna, zarówno pod względem wyglądu jak i wykonywanego zajęcia. Nie tworzą własnych społeczności, asymilując się zarówno z ludźmi, jak i elfami, jednak ich pogoda ducha, optymistyczne spojrzenie na świat oraz uroda sprawiają, że są mile widziane praktycznie wszędzie.

Półelfy zakładają siedziby podobne do ludzkich, choć znacznie lepiej czują się w gmachach wykonanych z drewna – a jeśli to nie jest możliwe, wykładają ich wnętrza rzeźbionymi boazeriami i ozdabiają roślinami doniczkowymi. Bardzo lubią otwarte przestrzenie – ich posiadłości obfitują w wewnętrzne dziedzińce i ogrody, w których spędzają wolny czas i organizują przyjęcia. Ubożsi osiadają na podgrodziach, skąd blisko do miasta i lokalnych obiektów kultury, ale nie ma tam takiego zgiełku i pośpiechu oraz – co równie ważne – blisko na łono przyrody. Półelfy często też podróżują, z dalekich wypraw przywożąc przedmioty, którymi później dekorują swe domostwa, oraz rośliny przyozdabiające ogrody i wnętrza.

To właśnie półelfy słyną jako najwięksi krzewiciele kultury i sztuki na Ornwarze. Często wybierają zawody artystyczne, a kiedy dorobią się większego dobytku, wspierają i patronują innym artystom, przeznaczając spore fundusze na zakładanie teatrów, szkół artystycznych, czy zamawianie pomników i rzeźb, którymi ozdabiają okoliczne miasta. Wszędzie tam, gdzie mieszkają półelfy, daje się to poznać po bogatym życiu artystycznym i sprzyjającym twórcom klimacie. I to właśnie ta część natury półelfów sprawiła, że te społeczności były spoiwem łączącym wszystkie rasy po Wielkiej Katastrofie. Wszędzie mile witane półelfy doprowadziły do przenikania się kultur, wymiany informacji oraz przepływu rozwiązań i technologii, pozwalających odbudować świat z wojennych zgliszczy. Dzięki nim stało się możliwe porozumiewanie między innymi rasami, bo to w dużej mierze zasługą tej rasy jest powstanie i popularyzacja języka wspólnego – wszak wywodzi się on z ludzkiego, którego uczyli się w rodzinnym domu.

Półelfy

Wzrost: 150-200 cm.
Waga: 50-100 kg.
Długość życia: do 200 lat.
Znane języki: elfów, wspólny.
Infrawizja: 1/10 SZ.
Zdolność rasowa: wykonują dwa rzuty na Reakcję (PR + 1/10 SF) i wybierają lepszy wynik.
Prędkość leczenia: 1 punkt ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: miecze (+10), walka wręcz (+5).
Dodatkowa obrona: brak.
Wyparowania skóry: brak.
Premie do odporności: 1 – 10 pkt., 2 – 10 pkt., 3 – 10 pkt., 5 – 10 pkt., 9 – 10 pkt., 10 – 10 pkt.

Pod względem sposobu walki, szczególnie blisko jest im do elfów, lecz nie stronią od cięższych zbroi i oręża, nierzadko wybierając karierę rycerzy. Wciąż jednak więcej wśród nich lekkozbrojnych, którzy polegają na zręczności i swobodzie ruchów, niż naprawdę solidnie zakutych i ciężkich zbrojnych. Słyną jako znakomici zwiadowcy, którzy niepostrzeżenie potrafią wykonać rozpoznanie nawet najbardziej niebezpiecznych terenów, wliczajac w to obszary zupełnie dzikie i niezbadane, zdobywając informacje niedostępne dla innych, nawet bardziej doświadczonych kolegów. Dlatego chętnie wcielane są do wszelkich armii, gdzie te talenty zostają odpowiednio docenione i nagrodzone. Często spotyka się także półelfich czarodziejów, wszak wywodzą się spośród dwóch najbardziej predysponowanych do magii ras. Wiele szkół i gildii magii jest zdominowanych przez młodych adeptów z tego ludu, co może być związane z ich relatywnie długim czasem życia i raczej małą ochotą do zbaczania z raz obranej ścieżki życiowej.

Jednak w naturze półelfów tak naprawdę nie leży ani wojaczka, ani magia. To właśnie wielu spośród nich zajmuje się kupiectwem czy kształci się w kierunku dyplomacji, ponieważ życie społeczne jest tym, co sprawia, że rozkwitają. Dlatego wokół nich zawsze jest gwar i zabawa, zwykle też otaczają się dużymi grupami zaufanych przyjaciół, dla których są w stanie udać się na kraniec świata – ot choćby na Czarne Pustkowia.

Podstawowe wartości współczynników dla półelfów												
płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	90	90	40	35	50	30	45	25	45	0	0	0
♀	80	85	40	40	55	25	50	25	50	0	0	0

Półogry

Choć ogry można spotkać wśród mieszkańców większych miast i niektórych wiosek, nigdy nie dorobiły się statusu rasy cywilizowanej. Zupełnie inaczej jest z osobnikami, w których żyłach płynie ogrza krew w połączeniu z krwią innej rasy – zwykle ludzką lub orczą. Bez względu na proporcje uważa się ich za przedstawicieli rasy półogrów, która tworzy aktywne społeczności i w wielu miejscach wywalczyła sobie specjalne prawa i przywileje.

Półogry są uważane za rasę szpetną, gdyż domieszka krwi półdzikich przodków sprawia, że ich twarze naznaczone są pierwotnymi rysami, co daje wrażenie, że są skorzy do agresji i mają niską inteligencję. Nic bardziej mylnego – jest to pokojowo nastawiona rasa, a predyspozycje intelektualne sprawiają, że można wśród nich spotkać nawet czarodziejów i kleryków. Są bardzo krępymi i zwykle przygarbionymi humanoidami, o skórze pokrytej szczeciniastym owłosieniem. Ich prymitywne twarze cechuje wysokie czoło, szeroki nos i lekko szpiczaste uszy. Mają grubą skórę, podszytą warstwą tłuszczu, która chroni je przed drobnymi obrażeniami i niekorzystną temperaturą.

Wywodzą się ze wspólnot plemiennych, tworzących barbarzyńskie hordy, ale równie dobrze czują się w miastach i małych wsiach. Ucywilizowały się już po Wielkiej Katastrofie i miały niebanalny wpływ na podźwignięcie cywilizacji z ruiny. Choć początkowo były uwikłane w liczne wojny u boku ogrów – szczególnie te toczone przeciwko plemionom orków – szybko odkryły, że zaangażowanie w życie społeczności i budowa nowego ładu, dają więcej pożytku, niż prowadzenie wojen. To półogry odbudowały Ornwar. Co prawda były tylko wykonawcami poleceń i tanią siłą roboczą, ale nikt nie ma wątpliwości, że to siłą mięśni tej rasy i dzięki ich sumienności, wzniesiono największe miasta Kontynentu.

Obecnie tworzą otwarte społeczności, które słyną z pracowitości i zaangażowania w lokalne sprawy. Swemu pochodzeniu zawdzięczają ograniczoną potrzebę snu, dzięki czemu mogą pracować wydajniej i dłużej, co przekłada się na ich dominację na rynku pracy fizycznej, takiej jak usługi budowlane czy kamieniarstwo. Z tego samego powodu, oraz dzięki wielkiej żywotności, świetnie sprawdzają się jako wojacy i często są najmowani jako ochroniarze i żołnierze. Zdarza się, że już samym wyglądem odstraszają potencjalnych agresorów.

Półogry

Wzrost: 180-230 cm.
Waga: 70-120 kg.
Długość życia: do 200 lat.
Znane języki: ogrów, wspólny.
Infrawizja: 1/10 SZ.
Zdolność rasowa: o połowę mniejsze zapotrzebowanie na sen; nie odczuwają wówczas skutków zmęczenia.
Prędkość leczenia: 5 pkt. ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: drzewcowa (+10), topory (+5).
Dodatkowa obrona: 10 punktów.
Wyparowania skóry: 40/40/40.
Premie do odporności: 2 – 10 pkt., 4 – 10 pkt., 6 – 10 pkt., 7 – 10 pkt., 8 – 10 pkt., 9 – 10 pkt.

W terenach cywilizowanych i gęsto zaludnionych przez inne rasy, starają się dbać o powierzchowność i odpowiedni strój, całkiem słusznie zakładając, że tym sposobem odciągną uwagę od prymitywnego wyglądu. Dodatkowo starają się obracać w kręgach, w których to czyny i umiejętności świadczą o osobie, a nie jej wygląd zewnętrzny. Często także najmują się na służbę u wyżej urodzonych, aby nabywać ogłady i doświadczenia w sytuacjach formalnych, gdzie zachowanie regulują konwenanse i mało kto przywiązuje wagę do tak błahych rzeczy jak rysy twarzy. Szybko się uczą, dzięki czemu półogrzy robotnik stał się synonimem dobrej roboty. Niektórzy przepowiadają tej rasie świetlaną przyszłość – bo nie ma skuteczniejszej drogi do wielkości, niż ciężka praca i otwarty umysł.

Bardzo często biorą udział w wyprawach na Czarne Pustkowia, także je organizując i im przewodząc. Nie robią tego jednak z chęci odkrywania i zgłębiania historii, bo świetnie zdają sobie sprawę, że jako rasa prowadzili żywot nomadów lub barbarzyńców w wysokich górach. To część półogrzej natury nie pozwala im siedzieć bezczynnie i stale popycha do działania, którym w tym przypadku jest próba budowania cywilizacji tam, gdzie jeszcze tego nie uczynili. W znanych krainach niewiele zostało już do zrobienia, za to w od lat nietkniętym cywilizacją terenie, mogą wykazać pełnię swoich możliwości. A artefakty i skarby, które przy okazji zdobywają, są tylko miłym tego uzupełnieniem.

Podstawowe wartości współczynników dla półogrów												
płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	160	140	25	20	20	20	20	10	10	5	10	40
♀	165	145	25	20	15	15	15	10	15	5	10	40

Półobrzymy

Gdy mówi się o wysokich cywilizowanych humanoidach, zwykle myśli się o półolbrzymach, choć wcale nie są one wyższe od półogrów. Od tych ostatnich różnią się lepszą proporcją ciała i regularniejszymi rysami – niezaznajomieni z ich wyglądem, mogą wziąć półolbrzyma za bardzo wysokiego człowieka, ale jest jeszcze kilka cech, pozwalających odróżnić te dwie rasy. Pierwsza z nich to muskulatura, zwykle pokaźnie rozwinięta, która nie zaburza jednak idealnych proporcji ciał półolbrzymów, druga zaś to gruba i elastyczna skóra, sprawiająca że przedstawiciele tej rasy są jeszcze trudniejszym przeciwnikiem w walce. Dodatkowo mężczyźni rzadko noszą zarost na brodzie i głowie – częściowo jest to spowodowane ich rasową predyspozycją do wczesnego łysienia, a częściowo praktykowanym wśród mężczyzn zwyczajem wyskubywania włosów już od najmłodszych lat młodzieńczych. Łysina nie jest jednak dobrym wyróżnikiem przynależności rasowej, gdyż w dużych społecznościach zdominowanych przez tę rasę, często także ludzcy, orkowi i krasnoludzcy mężczyźni praktykują golenie czaszki na łyso.

Pólolbrzymy są przyjaźnie usposobione i charyzmatyczne, niestety nie tak lotne jak przedstawiciele innych ras. Nie są jednak nieporadni czy głupi, choć często posługują się prostymi słowami i łatwo zniechęcają, gdy ktoś próbuje tłumaczyć im skomplikowane kwestie, nie starając się dostosować języka do ich przyzwyczajeń. Posługują się nawet nieskomplikowanym pismem piktograficznym olbrzymów, które funkcjonuje od najdawniejszej starożytności i jest jeszcze starsze niż Kamienne Cesarstwo. Według niektórych uczonych, jego znajomość znacznie ułatwia odczytywanie naprawdę starych zapisków, które zachowały się na kamiennych ścianach ruin czy niektórych pradawnych monumentach i było kluczem, dzięki któremu udało się przetłumaczyć niektóre artefakty.

Półolbrzymy zwykle tworzą barbarzyńskie hordy zamieszkujące góry i – rzadziej – stepy, ale nie unikają także miast. Zdarzało się, że ich rozrośnięte koczownicze obozy docierały do zasobnych w żywność i zwierzynę terenów, gdzie zatrzymywały się na dłużej. Stopniowy napływ przedstawicieli innych ludów i przenikanie się kultur sprawiały, że obozy wrastały w te ziemie, tworząc podwaliny pod przyszłe miasta. Dzięki naturalnej zdolności do obróbki kamienia i wpływom ludzi, półolbrzymy szybko

Pólolbrzymy

Wzrost: 180-230 cm.
Waga: 80-130 kg.
Długość życia: do 200 lat.
Znane języki: olbrzymów, wspólny.
Infrawizja: brak.
Zdolność rasowa: losują jeden dodatkowy zawód.
Prędkość leczenia: 4 punkty ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: walka wręcz (+10), maczugi (+5).
Dodatkowa obrona: 10 punktów.
Wyparowania skóry: 40/40/40.
Premie do odporności: 1 – 10 pkt., 3 – 10 pkt., 4 – 20 pkt., 10 – 20 pkt.

wykształciły specyficzny styl budowy z kamienia, który zastąpił tradycyjne nomadyczne namioty. Obecnie wznoszone przez nie majestatyczne konstrukcje są masywne i budzą respekt, często więc najmuje się półolbrzymów do pracy nad wznoszeniem umocnień obronnych i twierdz.

To bardzo wytrzymała i silna rasa, co czyni z nich idealnych żołnierzy oraz budzące grozę rycerstwo. Choć we wspólnotach plemiennych zwykle przemawia prawo siły i najpotężniejszy wojownik zostaje wodzem, to w bardziej cywilizowanych stronach łatwo podporządkowują się miejscowym prawom i często stają się gwarantem ich przestrzegania. Bo nawet najbardziej krewki łotrzyk szybko spokornieje, na widok pary mierzących ponad dwa metry wzrostu strażników. Choć warunki fizyczne predysponują tę rasę do ciężkiej broni, kultura półolbrzymów poszła w zgoła inną stronę – ku walce wręcz. To właśnie ta rasa dominuje jeśli chodzi o walkę bez broni, szczególnie dobrze radząc sobie w zapasach i boksie. Nic więc dziwnego, że wiele klasztorów jest zdominowanych przez krewkich mnichów o ponad dwóch metrach wzrostu, nienagannej muskulaturze i gładko ogolonej czaszce.

Bardzo rzadko wśród półolbrzymów spotyka się przedstawicieli kasty czarodziejskiej. Czasami jednak znajdzie się ktoś z tego ludu, kto wybierze taką ścieżkę, pracowitością i wytrwałością nadrabiając słabe predyspozycje rasowe. Takie osoby cieszą się dużym poważaniem nie tylko pobratymców, ale także wśród innych czarodziejów.

Podstawowe wartości współczynników dla półolbrzymów												
płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	150	150	10	30	10	10	10	20	40	0	10	40
♀	140	140	20	35	20	10	15	20	30	0	10	40

Półorki

Półorki to humanoidy, powstałe w wyniku związków ludzi z orkami. Z wyglądu przypominają bardziej tych pierwszych i tylko ziemista cera, lekko szpiczaste uszy i wystające kły pozwalają poprawnie je zidentyfikować. Te trochę prymitywne cechy i lekko przygarbiona sylwetka sprawiają, że chociaż łatwo asymilują się z ludźmi, są przez nich traktowane niechętnie i nieco lekceważąco. Zupełnie inaczej postrzegane są przez orki, które bardzo chętnie włączają je we własne struktury i zwykle traktują jak równe sobie. To właśnie głównie dzięki półorkom, równie płodnym co orki, te ostatnie zawdzięczają rozrost swojego dawnego imperium i tempo, w jakim rodzi się współczesne.

Przedstawiciele tej rasy słyną jako znakomici rzemieślnicy. Ich wyroby cechują się prostotą i solidnym wykonaniem, dlatego półorkom udaje się pracować szybciej i wydajniej. Cały Ornwar zalany jest towarami wytwarzanymi przez ten lud i zwykle to właśnie ich praca staje się wyznacznikiem jakości oraz miernikiem obowiązujących cen. Zdarza się, że przedstawiciele innych ras, aby utrzymać swoją pozycję na rynku, zmuszeni są dostarczać wyroby tworzone na modłę półorków i ograniczanie, a nawet zaniechanie produkcji w stylu własnej rasy. Taką dominację udało się uzyskać, adaptując techniki wytwórcze innych oraz tworząc olbrzymie rodzinne przedsiębiorstwa oparte na marce, budowanej przez pokolenia. Pogardliwe kiedyś określenie czegoś mianem wyrobu półorków stało się obecnie nazwą pożądanego standardu wykonania.

Nic więc dziwnego, że to właśnie półorki zajmują się zaopatrywaniem wypraw udających się na Czarne Pustkowia. W miejscu, gdzie niezawodność i gwarancja sukcesu jest tak ważna, nie można pozwolić sobie na półśrodki i inwestycje w niesprawdzone narzędzia. Często półorków zatrudnia się przy tych wyprawach, gdyż równie dobrze sprawdzają się jako siła zbrojna, co w połączeniu z ich naturalną odpornością na zmęczenie, może być gwarantem przeżycia na niegościnnych i dzikich terenach.

Półorki usposobieniem przypominają orków – są nieustępliwe i nie unikają konfliktów, obcych postrzegając raczej jako źródło kłopotów, niż potencjalnych sprzymierzeńców. Dlatego też słyną jako rasa wojownicza i, wcielane do armii swych kuzynów czystej krwi, szybko osiągają awanse i zaszczyty. Od orków też przejęły sposoby prowadzenia wojen, silnie zarysowaną strukturę społeczną i system haremowy, praktycznie całkowicie wtapiając się w społeczność tej rasy. Po ludziach odziedziczyły talent do posługiwania się magią i jako czarodzieje oraz klerycy często osiągają więcej, niż przeciętny zajmujący się podobnym fachem ork.

Są najliczniejszą rasą, spotykaną praktycznie wszędzie – od wiosek rozsianych po całym świecie, do wielkich miast, o których mówi się, że stanowią domy konkretnych ras. Bardzo rzadko tworzą jednak własne, wyłącznie półorcze osady, zadowalając się integracją z orkami, ludźmi czy innymi ludami. Są przy tym bardzo lojalne i wszędzie czują się jak u siebie, więc zdarza się, że nawet w hermetycznych jednorasowych osiedlach robi się miejsce dla półorków.

Półorki to kolejna rasa, dla której przewiduje się, że może zmienić losy Ornwaru. Co prawda nie budują struktur podobnych do ludzi i nie prowadzą ekspansji na miarę orków, ale ich liczba stale przyrasta i w każdej organizacji czy społeczności co roku przybywa półorków. Mówi się, że gdy mający wielkie ambicje ich czysto krwiści kuzyni zetrą się ze sobą w nieuchronnej wojnie, na zgliszczach tego, co zostanie, rozkwitnie nowe państwo – stworzone właśnie przez półorki. Niektórzy dodają nawet, że napięta sytuacja między Wiecznym Cesarstwem a Chanatem, jest budowana przez szpiegów tej rasy. I chociaż oficjalnie półorki nie tworzą własnych państw, zadziwiająco wielu przedstawicieli tej rasy zasiada w zarządach różnych organizacji czy urzędów, mających wpływ na całe królestwa.

Półorki

Wzrost: 150-200 cm.
Waga: 50-100 kg.
Długość życia: do 100 lat.
Znane języki: orków, wspólny.
Infrawizja: 1/10 SZ.
Zdolność rasowa: męczą się dwukrotnie wolniej.
Prędkość leczenia: 2 punkty ŻYW na każdą godzinę snu.
Rasowe biegłości: cepy (+10), szable (+5).
Dodatkowa obrona: brak.
Wyparowania skóry: brak.
Premie do odporności: 3 – 10 pkt., 6 – 10 pkt., 7 – 10 pkt., 8 – 10 pkt., 9 – 10 pkt., 10 – 10 pkt.

Podstawowe wartości współczynników dla półorków

płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
♂	120	120	35	30	30	30	45	25	10	5	0	0
♀	115	120	40	35	25	30	40	20	20	5	0	0

Wzrost, waga, płeć

Pora na określenie podstawowych parametrów fizycznych naszego bohatera. Płeć jest czynnikiem, który każdy wybiera indywidualnie, ale jeśli ktoś ma takie życzenie, może zastosować losowanie 50:50 – wybór nie wiąże się z żadnymi ograniczeniami społecznymi czy kulturowymi, dlatego że taki sam odsetek kobiet jak i mężczyzn wybiera karierę poszukiwacza przygód. Oczywiście ten wybór wciąż będzie miał wpływ na pewne osobnicze cechy postaci – wysokość współczynników (o czym w kolejnych rozdziałach) oraz wzrost i wagę postaci. Szczegółowe informacje na temat tych ostatnich znajdują się w ostatnim wierszu poniższej tabeli.

Aby określić wzrost i wagę tworzonej postaci, należy wykonać dwa rzuty k100 i wynik odpowiednio odczytać z tabeli losowania wzrostu i wagi. Nie można zapomnieć o modyfikacji wyniku, jeżeli tworzony bohater jest kobietą.

Jeśli osiągnięty wzrost lub osiągnięta waga wykraczają poza średnie przedziały wartości typowych dla danej rasy, należy jeszcze zmodyfikować niektóre współczynniki postaci – świadczy to o nadwadze lub niedowadze postaci.

Nadwaga, to sytuacja gdy postać posiada co najmniej średnią wagę, przy wzroście poniżej średniej lub wagę powyżej średniej, przy minimalnym lub średnim wzroście. W takiej sytuacji ŻYW i SF postaci są podnoszone o 10 punktów, zaś jej ZR i SZ obniża się o 5 punktów.

Niedowaga, to sytuacja gdy postać posiada najwyżej średnią wagę, przy wzroście powyżej średniej lub wagę poniżej średniej, przy średnim lub większym wzroście. W tym przypadku ZR i SZ postaci podnoszone są o 5 punktów, a ŻYW i SZ obniża się o 10 punktów.

Losowanie wzrostu i wagi	
Rzut	**Efekt**
1-20	Wynik rzutu dodaj do minimalnego wzrostu lub minimalnej wagi odczytanej z tabeli poniżej
21-80	Jedności wykonanego rzutu dodaj do dolnej granicy średniego wzrostu lub średniej wagi odczytanej z tabeli poniżej
81-99	Od wyniku rzutu odejmij 80, a następnie dodaj wynik do górnej granicy średniego wzrostu lub wagi odczytanej z tabeli
100	Do odczytanej z tabeli wartości maksymalnej wzrostu lub wagi dodaj wynik premiowanego rzutu k10

W obu tych przypadkach nadwaga i niedowaga nie określają chorobliwego odchylenia od ogólnie przyjętej normy, a jedynie indywidualizuje osobnicze cechy postaci. Nadwaga nie musi objawiać się dużym i obwisłym brzuchem, ponieważ może być efektem przyrostu tkanki mięśniowej. Podobnie osobnik szczupły nie musi być chudzielcem z wystającymi żebrami, ale może być żylastym i zahartowanym fizycznie zabijaką.

Wyjątkiem od powyższego jest posiadanie odpowiedniego przekleństwa, opisanego w poprzedniej sekcji podręcznika, np. grubasa, który powoduje dwukrotne podniesienie wagi postaci oraz jeszcze większą modyfikację jej współczynników – ŻYW i SF podnosi się wówczas o 20 punktów, zaś ZR i SZ obniża o 10 punktów.

Wzrost i waga w zależności od rasy						
Rasa	Wzrost			Waga		
	minimalny	średni	maksymalny	minimalna	średnia	maksymalna
człowiek	150	170-180	200	50	70-80	100
elf	160	180-190	210	40	60-70	90
gnom	100	120-130	150	40	60-70	90
krasnolud	100	120-130	150	50	70-80	100
niziołek	90	110-120	140	30	50-60	80
ork	150	170-180	200	50	70-80	100
półelf	150	170-180	200	50	70-80	100
pólogr	180	200-210	230	80	100-110	130
półolbrzym	180	200-210	230	80	100-110	130
półork	150	170-180	200	50	70-80	100
Wartości podane w tabeli dotyczą mężczyzn – kobiety z reguły są ok. 10 cm niższe i 10 kg lżejsze. Tylko w przypadku półolbrzymów i półogrów jest odwrotnie.						

Losowanie pochodzenia

Każdy bohater skądś pochodzi i ma jakąś rodzinę, a w związku z tym, że ludność Ornwaru podlega dużym podziałom społecznym, opartym na zasadach feudalnych, należy określić w jakim rodzie dany osobnik się urodził. Pomocna może okazać się tabela pochodzenia, która pokazuje przekrój przez całe społeczeństwo. Procentowy rozkład poszczególnych klas nie oddaje jednak proporcji typowej dla całego świata. W oczywisty sposób może się ona różnić, w zależności od miejsca, ale w tym przypadku mamy proporcje, które oddają odsetek ludności danego pochodzenia, którzy wybierają ścieżkę poszukiwacza przygód.

Na samym szczycie hierarchii znajdują się rody królewskie i książęce, będące aktualnie u władzy. Gracz, który wylosuje to pochodzenie, nie staje się automatycznie królem, ale może być któryś w kolejce do tronu, z możliwością objęcia go po śmierci aktualnego władcy i innych jego bezpośrednich następców. Raczej odradzane jest tworzenie bezpośredniego dziedzica władcy, ale jeśli MG się na to zgodzi, nie jest to wykluczone. Szlacheckie rody rządzące są w wielu sprawach uprzywilejowane – mają dostęp do rzadkich dóbr i usług, które znacznie ułatwiają im życie. Dodatkowo mają też prawo do używania tytułu „książę".

Wyjściowa klasa społeczna bohatera	
Szlachta (arystokracja)	
01	**Rody rządzące (książęta)** – roczny dochód: 10k100 sztuk złota, umieją czytać i pisać, CH zwiększona o 20 pkt.
02-06	**Bogata szlachta (magnateria)** – roczny dochód: 5k100 sztuk złota, umie czytać i pisać, CH zwiększona o 15 pkt.
07-11	**Szlachta (ziemiaństwo)** – roczny dochód: 2k100 sztuk złota, umie czytać i pisać, CH zwiększona o 10 pkt.
12-21	**Biedna szlachta (gołota)** – roczny dochód: 5k10 sztuk złota, CH zwikszona o 5 pkt.
Mieszczaństwo	
22-41	**Bogate mieszczaństwo (patrycjat)** – roczny dochód: 2k100 sztuk złota, umie czytać i pisać.
42-60	**Mieszczaństwo (łycy)** – roczny dochód: k100 sztuk złota.
61-80	**Biedne mieszczaństwo (czeladź)** – roczny dochód: k50 sztuk złota.
Biedota (chłopstwo)	
81-90	**Bogate chłopstwo (kmiecie)** – roczny dochód: 5k10 sztuk złota, CH zmniejszona o 5 pkt.
91-95	**Chłopstwo (chałupnicy)** – roczny dochód: 2k10 sztuk złota, CH zmniejszona o 10 pkt.
96-100	**Biedne chłopstwo (smerdowie)** – roczny dochód: k10 sztuk złota, CH zmniejszona o 15 pkt.

Pozostała szlachta nie ma aktualnych roszczeń do tronów i dzieli się na magnaterię, ziemiaństwo i gołotę, które to określenia odpowiadają ich majątkowi i posiadłościom. Magnateria są to zatem bogate rody, posiadające rozległe włości i realną władzę. Ziemiaństwo opiera się na ziemi, którą uprawia (często rękami chłopów) lub żyje z opłat za dzierżawienie jej innym. Gołota zaś – jak sama nazwa wskazuje – to wygasające rody szlacheckie, którym niewiele już, poza tytułem i niewielką rodzinną siedzibą, zostało. Każdy szlachcic musi posiadać herb, którym się legitymuje (np. za pomocą rodowego pierścienia) oraz nazwisko, określające przynależności do konkretnego rodu. Tak więc *Arakas Boulier herbu Podkowa* na pewno będzie pochodził ze szlachty.

Mieszczaństwo dzieli się na patrycjat, czyli rodziny będące posiadaczami miejskimi i sprawujące realną władzę w miastach (np. tworzą rady miejskie), łyków czyli rodziny żyjące w miastach i posiadające tam niewielkie posiadłości oraz czeladź, często zajmującą wynajmowane kwatery i tworzące rzesze miejskich robotników. Każdy mieszczanin legitymuje się miastem (lub miejscowością, rzadziej krainą) z którego pochodzi, więc miano *Arakas z Jaradoru* sugeruje, że mamy do czynienia z przedstawicielem tej klasy, a jednocześnie wiemy, gdzie szukać jego korzeni.

Na samym dnie struktury społecznej znajduje się chłopstwo z kmieciami, czyli posiadaczami domu i pola, chałupnikami, posiadającymi z reguły tylko dom i pracującymi na rzecz kogoś innego, oraz smerdami, zwanymi chamami, nie posiadającymi niczego i pracującymi zwykle za wikt, opierunek i miejsce do spania. Chłopi nie posiadają żadnych dodatków do imienia, co oznacza, że osobnik o imieniu *Arakas* nie posiada żadnych praw. Co ważne, prawo wymaga przedstawiania się pełnym mianem i jeśli ktoś tego nie uczyni, może zostać potraktowany jako zwykły chłop. Z drugiej strony podszywanie się pod kogoś z wyższej klasy może spotkać się z surową karą – z pozbawieniem życia włącznie.

Oczywiście wszelkie konwenanse społeczne potrzebne są tylko w przypadku bezpośredniej styczności z organami prawa i urzędnikami. Nierzadko zdarza się, że w jednej drużynie podróżują przedstawiciele różnych klas społecznych, zwracający się do siebie po imieniu – jest to jednak możliwe wyłącznie wśród przyjaciół i natychmiast zmienia się, gdy grupa znajdzie się w sytuacji oficjalnej.

Awans w hierarchii społecznej jest oczywiście możliwy, ale stanowi nagrodę za szczególne dokonania wobec władcy. Dlatego bohaterowie muszą zdobyć go fabularnie, a szczegóły ostatecznych decyzji pozostawiamy MG.

Wybór profesji

Każdy poszukiwacz przygód, rozpoczynający karierę awanturnika, kieruje się pewnym etosem, który go motywuje i wyznacza mu drogę dalszego rozwoju. Etos ten nazywamy profesją. Profesja to coś więcej niż wyuczony zawód – to kodeks, którym postać się kieruje, to wyznacznik jej życia i w wielu przypadkach także działań.

Raz obranej profesji nie sposób porzucić – gdyż nie da się zmienić swojej natury. Można wstrzymać się z jej rozwojem, skierować swe zainteresowania w inną stronę, ale porzucić – nigdy. Wybór profesji nie jest więc rzeczą błahą – oprócz sposobu patrzenia na świat, determinuje ona bowiem także wiedzę i umiejętności postaci. Co innego będzie przecież umiał zaprawiony w bojach żołnierz, a co innego czarodziej, który całe życie spędził nad księgami. Warto zatem dobrze przemyśleć ten wybór.

Profesje pogrupowane zostały w tak zwane kasty, czyli grupy charakteryzujące podobne do siebie drogi życiowe i postawy wobec świata. Kastę można zatem porównać do archetypu, czyli jeszcze szerzej rozpatrywanej postawy wobec świata – dobrze jest, aby w grupie awanturników, byli przedstawiciele możliwie wielu kast.

Szansa spotkania przedstawiciela danej profesji	
Rzut	**Profesja**
01-05	Wojownik
06-10	Łowca
11-15	Gwardzista
16-20	Rycerz
21-25	Złodziej
26-30	Kapłan
31-35	Mag
36-39	Barbarzyńca
40-43	Paladyn
44-47	Rycerz zakonny
48-51	Szpieg
52-55	Druid
56-59	Mnich
60-63	Iluzjonista
64-67	Elementalista
68-70	Czarny rycerz
71-73	Demoniczny rycerz
74-76	Kłusownik
77-79	Szaman
80-82	Czarnoksiężnik
83-85	Demonolog
86-87	Łowca czarownic
88-89	Zabójca
90-91	Bard
92-93	Hiena cmentarna
94-95	Astrolog
96-97	Alchemik
98	Pogromca
99	Władca smoków
100	Półbóg

Kasta żołnierska:

- Barbarzyńca;
- Gwardzista;
- Łowca;
- Łowca czarownic;
- Pogromca;
- Wojownik.

Kasta rycerska:

- Czarny rycerz;
- Demoniczny rycerz;
- Paladyn;
- Rycerz;
- Rycerz zakonny;
- Władca smoków.

Kasta łotrowska:

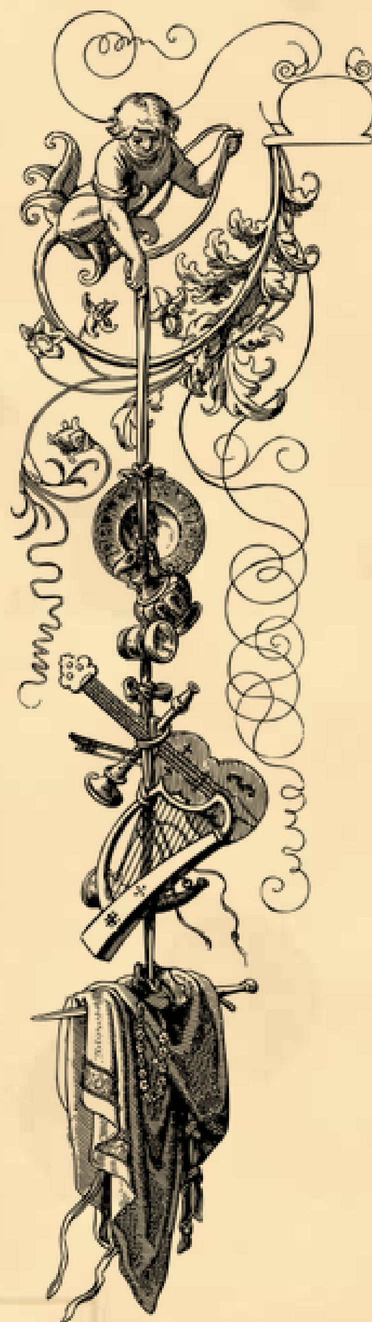
- Bard;
- Hiena cmentarna;
- Kłusownik;
- Szpieg;
- Zabójca;
- Złodziej.

Kasta kleryczna:

- Astrolog;
- Druid;
- Kapłan;
- Mnich;
- Półbóg;
- Szaman.

Kasta czarodziejska:

- Alchemik;
- Czarnoksiężnik;
- Demonolog;
- Elementalista;
- Iluzjonista;
- Mag.



Kasta żołnierska

Kasta żołnierska skupia profesje, zajmujące się wojaczką we wszystkich jej możliwych aspektach. Nie ważne czym się walczy, nie ważne jak – jeśli postać przejdzie podstawowe szkolenie wojskowe, można zaliczyć ją do kasty żołnierskiej. Żołnierze stanowią trzon każdej armii. To jasne, że rycerstwo w błyszczących zbrojach prezentuje się lepiej i to ono jest oczkiem w głowie każdego władcy, ale bez prostych trepów, nie da się wygrać żadnej wojny.

Żołnierze tworzą bardzo zróżnicowane oddziały – od zbieranin pokroju band najemników, gdzie każdy walczy jak mu warunki pozwolą, do mistrzostwa wykorzystując broń improwizowaną, zasadzki i podstępy, po karne oddziały wyspecjalizowane w posługiwaniu się jednym rodzajem broni – jak śmiertelnie skuteczni łucznicy, zasypujący wrogów deszczem strzał, czy nieugięci topornicy, wchodzący jak klin w ścianę wrogich obrońców.

Profesje wewnątrz kasty najprościej rozróżnić według sposobu walki oraz miejsca, gdzie na polu bitwy można ich znaleźć.

Barbarzyńcy są dzikimi wojownikami, którzy walczą do upadłego, nie bacząc na własne rany, a nawet czerpiąc z nich siłę. Są najbardziej pierwotną i dziką profesją walczącą, dla której, przede wszystkim, liczy się ilość zadawanych obrażeń. Dlatego najczęściej sięgają po ciężką broń dwuręczną, której sam widok może przerażać, nie mówiąc już o oglądaniu jej skuteczności. Odziewają się w skóry i futra, a swój wizerunek uzupełniają tatuażami i trofeami z poprzednich wypraw, samym wyglądem starając się przerazić napotkanego wroga. W armiach – po części ze względu na ich niepokorną naturę – trzymani są w pierwszym szeregu, bowiem zwykle aż rwą się do bitwy, więc lepiej aby nikt (łącznie z sojusznikami) nie stawał im na drodze. Poza armiami, barbarzyńcy tworzą dzikie bandy, które robią wokół siebie dużo zamieszania, choć niekoniecznie musi to iść w parze z zabijaniem czy rozrabianiem.

Gwardziści są z kolei całkowitym przeciwieństwem barbarzyńców. Można ich przyrównać do ubogiego rycerstwa, gdyż ponad wszystko przedkładają wyszkolenie, musztrę i doskonałą prezencję. Zwykle tworzą straże przyboczne i jednostki honorowe, wyposażając się w broń drzewcową oraz duże tarcze. Noszą cięższe zbroje, które nie tylko świetnie chronią, ale i dobrze się prezentują. W armiach są oddziałami elitarnymi – karnymi i doskonale wykonującymi założone cele taktyczne. Dlatego polega się na nich, gdy podejmowana operacja ma znaczenie kluczowe lub gdy trzeba zabezpieczyć przed wrogiem władcę lub obiekt o strategicznym znaczeniu. W cywilu, gwardzistów można spotkać jako wynajmowanych ochroniarzy czy miejskich strażników – wciąż mogą przy tym robić to, co najlepiej potrafią, a przy okazji zarobić trochę srebra.

Łowcy to przede wszystkim łucznicy i zwiadowcy. Potrafią razić z dystansu jak nikt inny, a w zwarciu posługują się dwiema broniami jednocześnie. Dzięki dużej mobilności i zdolnościom poruszania się w trudnym terenie, często można ich spotkać w awangardzie armii lub jako posłańców, przekazujących informacje między oddziałami. Kiedy nadejdzie pora walki, zwykle tworzą oddziały trzymane w odwodzie, które w razie potrzeby zdziesiątkują z dystansu nadciągającego wroga, jeszcze zanim dotrze do pierwszych szeregów sojuszników. W czasach pokoju najmują się jako przewodnicy oraz trudnią myślistwem – nikt tak jak oni nie zna okolicznych lasów i bezdroży.

Podobni z nazwy, lecz inni jeśli chodzi o prowadzenie walki, są **łowcy czarownic**. Ich głównym celem jest neutralizowanie oddziałów posługujących się magią i w ten sposób zagrażających sojuszniczej armii. Nie walczą jako oddział, a nawet trzymani są od nich z dala. Kiedy zajdzie taka potrzeba, kieruje się ich do eliminacji zagrożenia, ale to od nich samych zależy czas i sposób, w jaki uderzą. A chwytają się różnych sposobów – od podstępów i pułapek, aż po środki magiczne, w myśl zasady, żeby ogień zwalczać ogniem. W czasie pokoju zajmują się praktycznie tym samym – polują na heretyków i czarodziei-renegatów, utrzymując się z nagród, jakie wypłacane są za ich neutralizację.

Pod pewnymi względami, do łowców czarownic podobni są **pogromcy**. Oni także specjalizują się w walce z określonym typem przeciwnika, lecz w tym przypadku chodzi o wszelkiej maści potwory. I choć czasami faktycznie można spotkać ich w armiach, ścierających się z wrogiem, którego oddziały ciężko zaliczyć do istot cywilizowanych, raczej nie biorą udziału w wojnach, poświęcając swe życie ochronie innych przed krwiożerczymi monstrami.

Na sam koniec został, najlepiej oddający charakter całej kasty, **wojownik** – uniwersalny żołnierz, dla którego broń jest życiem, a armia domem. To właśnie spośród wojowników rekrutują się oddziały pikinierów, toporników czy kuszników. W razie potrzeby mogą uzupełniać także inne grupy, a nawet w marszu zmieniać specjalizację i walczyć dalej, z nie mniejszą skutecznością. Oni stanowią większość w każdej armii, najemnej bandzie czy zbrojnej zbieraninie. O nich śpiewa się pieśni i przed nimi drży na nieprzyjaznych gościńcach. Można ich znaleźć w armii, lecz także poza nią – w drużynach lokalnych możnych czy wśród eskort karawan. Czasami wędrują samotnie, w poszukiwaniu podobnych sobie, celem stworzenia oddziału lub w nadziei na łatwy zarobek przy użyciu oręża.

Barbarzyńca

Barbarzyńcy wywodzą się z pierwotnych społeczności plemiennych, zamieszkujących góry lub stepy, gdzie klimat jest surowy, życie niebezpieczne, a wspólnota zapewnia przetrwanie. Niespecjalnie przejmują się prawami (poza prawami zwyczajowymi, przekazywanymi z pokolenia na pokolenie, na których straży stoją szamani, mający specjalne poważanie wśród barbarzyńców), a największym autorytetem cieszy się siła i doświadczenie wojenne.

Przedstawiciele tej profesji tworzą hordy, którym przewodzi zwykle najsilniejszy i najbardziej doświadczony barbarzyńca, zwany jarlem. Współcześnie prowadzą bardziej osiadły tryb życia i koegzystują w ramach wieloplemiennych osad, nierzadko rozrośniętych do rozmiarów miast. Wówczas przywódcą zostaje najsilniejszy z jarlów, choć taka władza zwykle nie utrzymuje się długo. Mieszkańcy osad zajmują się prostym rzemiosłem, handlem i łowiectwem, a młodzież, zwykle skrzyknięta pod dowództwem najsilniejszego, wynajmuje się w charakterze grup najemniczych na usługach królów i innych władyków.

Barbarzyńcy są niepokorni i krnąbrni w obyciu, ale nadrabiają olbrzymią wolą walki, wytrzymałością i nieustępliwością. Zwykle posługują się bronią dwuręczną, co w parze z ich siłą stanowi śmiertelne połączenie. Znane są przypadki, gdy rozwścieczony barbarzyńca jednym ciosem rozpłatywał na dwoje zakutego w zbroję płytową rycerza.

Barbarzyńcy nie odziewają się w metal, walcząc z gołym torsem lub narzucając na siebie skóry, z własnoręcznie ubitych bestii. Ich różnorodnie podgolone głowy i brody, pokryte tatuażami ciało i odzienie przyozdobione zdobytymi trofeami (nierzadko dość makabrycznymi), robią piorunujące wrażenie. Jeśli dodać do tego naturalną krwiożerczość, nie dziwi, że ich skuteczność na wojnach jest równie sławna, co skłonność do popadania w gniew, skutkujący zwykle natychmiastową zmianą sojuszy.

Powszechnie znana jest także barbarzyńska niechęć do magii i czarodziejów. I choć zdarza się, że czasami posługują się nacechowanym magicznie orężem, zwykle utrzymują, że jest to broń zaklęta przez szamanów, a magia wynika z działania uwięzionych w niej duchów.

Umiejętności kasty żołnierskiej od 0 POZ:

- Hart;
- Jeździectwo;
- Manewr;
- Młynek;
- Natarcie;
- Powalenie;
- Powstrzymanie;
- Przycelowanie;
- Przystawienie;
- Walka w trudnych warunkach.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Furia;
- Mistrzostwo w broniach dwuręcznych;
- Niewiara w magię;
- Wytrwałość;
- Zamaszysty atak.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Nieczysty cios;
- Niszczenie magii;
- Odporność na strach;
- Podtrzymanie życia;
- Szał bitewny;
- Ulubiona broń;
- Unik;
- Wspinaczka;
- Wyczucie magii;
- Zmysł bitewny.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni dwuręcznej, skóra cienka, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, 10 metrów grubej liny.

Dopuszczalne rasy:

Ludzie, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Druid, hiena cmentarna, kapłan, szaman, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji barbarzyńcy											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
20+	20+	20+	20+	0	+	0	0	+	5+	45	6

Przyrosty odporności z profesji barbarzyńcy									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	10+	10+	10+	10+	10+	0	10+
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Gwardzista

Gwardziści są żołnierzami i łączą wszystko to, co najlepsze w tej kaście: znakomite wyszkolenie, bezwzględne wykonywanie rozkazów i idealną prezencję. To oni tworzą oddziały reprezentacyjne i brylują podczas marszów paradnych, ciesząc oczy zbierającej się wokół gawiedzi – ale myli się ten, który myśli, że przez to są mniej skuteczni w walce. Kiedy padnie rozkaz utrzymania pozycji, będą tam trwali do ostatniego, a gdy dowódca rozkaże atakować, ruszą do boju, nawet jeśli wróg będzie przeważał liczebnie. Mówi się, że żołnierz jest po to, by ginął za swego władcę – a gwardziści są po to, aby sukinsyn z wrogiej armii zginął za swojego.

Gwardziści to najkarniejsi z karnych i najskuteczniejsi ze skutecznych. Walka w szyku, razem z innymi przedstawicielami tej profesji? Nie ruszą się nawet o piędź. Kontrola tłumu? Jak ciepły nóż w łoju. Zatrzymanie zbiega? Już pewnie go mają. Tworzenie kordonu, czy eskorta możnego? Nie przeciśnie się nawet wesz. Ciężka zbroja, wypolerowana na błysk, i solidna tarcza, to wizytówki gwardzisty. Do tego broń wymieniana zadaniowo – drzewcowa czy obuch, a jak trzeba, to choćby miecz. Gdyby wojna była machiną – gwardziści byliby jej podstawowymi trybami.

Walka jest życiem gwardzistów, więc nawet w czasie pokoju starają się wykonywać zajęcia, które najlepiej potrafią – wynajmują się jako eskorta karawan, ochraniają możnych, a jak się ustatkują, trafiają do straży miejskiej, gdzie bardzo szybko obejmują wyższe stanowiska. Często uzupełniają także grupy poszukiwaczy przygód udających się na Czarne Pustkowia – dzięki ciężkim zbrojom i mistrzostwu w posługiwaniu się tarczą, świetnie sprawdzają się, ściągając na siebie ataki potworów, podczas gdy towarzysze mogą zająć się ich ranieniem. Zresztą profesja ta nierozerwalnie związana jest z krainami za Pasmem Granicznym – najlepiej znane przejście na jego drugą stronę, zwane Bazaltowym Szlakiem, strzeżone jest przez elitarne oddziały krasnoludzkich gwardzistów z Klanu Żelaznej Pięści. To jedyna i najlepsza ochrona przed czającymi się tam potworami, które nieraz przekonały się, jak smakuje krasnoludzka stal, podana ręką brodatego gwardzisty.

Umiejętności kasty żołnierskiej od 0 POZ:

- Hart;
- Jeździectwo;
- Manewr;
- Młynek;
- Natarcie;
- Powalenie;
- Powstrzymanie;
- Przycelowanie;
- Przystawienie;
- Walka w trudnych warunkach.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Fanatyzm;
- Fechtunek;
- Podstawy tarczownika;
- Walka w szyku;
- Związanie walką.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Morale;
- Odbicie tarczy;
- Ogłuszenie;
- Precyzyjny atak;
- Przejrzenie intencji;
- Przepchnięcie;
- Rozdzielność uwagi;
- Selektywny atak;
- Szał bitewny;
- Wyłuskanie.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni drzewcowej, mała tarcza drewniana, przeszywanica, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, iluzjonista, kapłan, mag, szpieg, zabójca.

Przyrosty współczynników z profesji gwardzisty											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
+	10+	+	20+	0	+	0	10+	20+	+	65	6

Przyrosty odporności z profesji gwardzisty									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	20+	10+	+	0	0	10+	10+	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Łowca

Łowcy to lekkozbrojni żołnierze, zajmujący się głównie zwiadem i zaopatrywaniem armii. Są myśliwymi i tropicielami, świetnie wyszkolonymi do wojny partyzanckiej oraz zadań specjalnych. Ich przygotowanie obejmuje walkę przy użyciu dwóch broni jednoręcznych oraz strzelanie z łuku, ale nie tworzą zwartych formacji, w walce pozostawiając sobie spore pole do improwizacji i wykorzystanie terenu, na którym następuje starcie. I trzeba przyznać, że są w tym naprawdę świetni.

W okresie pokoju mniej uwagi poświęcają wojaczce, a więcej myślistwu, stając się swoistymi strażnikami lasów i bezdroży, często w tej kwestii nawiązując współpracę z lokalnymi druidami i szamanami. To łowcy jako pierwsi docierają w niedostępne miejsca, nie wyłączając z tego Czarnych Pustkowi. Zwykle najpierw robią to samotnie, stawiając na dużą mobilność i pozostawanie niezauważonym, aby później wrócić w ciekawsze miejsca z całymi grupami odkrywców i robiąc za ich przewodników czy zaopatrzeniowców w świeżą żywność. Istnieją nawet pogłoski, że znają sekretne drogi prowadzące na ten niebezpieczny obszar, dlatego mogą pojawiać się tam niepostrzeżenie i dużo szybciej niż wyprawy przemierzające Bazaltowy Szlak.

Łowcy specjalizują się w trudnej sztuce przetrwania w naturalnym terenie. Znane są przypadki przedstawicieli tej profesji, którzy latami pozostawali zaszyci w głuszy, gdzie mieszkali w prowizorycznych chatach i żywili się tym, co zaoferowała im natura. Mimo tego, równie dobrze odnajdują się w miastach, gdzie mogą dostarczać skóry upolowanych bestii, czy dziczyznę. Często najmują się wówczas jako przewodnicy karawan, zapewniając bezpieczne przejście między miastami Ornwaru, czy podejmując się doprowadzenia klientów do odległych miejsc, zbudowanych z dala od uczęszczanych traktów.

Przedstawiciele tej profesji nie stronią od magii, a co więcej czasem posługują się czarami druidycznymi, co jeszcze bardziej zwiększa ich więzi z dziką naturą. I pewnie dlatego tak dobrze dogadują się z druidami, choć są od nich dużo mobilniejsi, często wybierając ciągłą wędrówkę, zamiast osiadania w jednym miejscu.

Umiejętności kasty żołnierskiej od 0 POZ:

- Hart;
- Jeździectwo;
- Manewr;
- Młynek;
- Natarcie;
- Powalenie;
- Powstrzymanie;
- Przycelowanie;
- Przystawienie;
- Walka w trudnych warunkach.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja bestii;
- Identyfikacja roślin;
- Pozorna oburęczność;
- Skradanie;
- Tropienie;

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Czary druidyczne;
- Krycie się;
- Mylenie śladów;
- Nieczysty cios;
- Obłaskawienie bestii;
- Precyzyjny atak;
- Selektywny atak;
- Sokole oko;
- Wspinaczka;
- Zielarstwo.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni (jednoręcznej lub łuk), cienka skóra, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, kołczan i 20 strzał.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarnoksiężnik, demonolog, druid, elementalista, iluzjonista, hiena cmentarna, kapłan, mag, szaman, szpieg, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji łowcy											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
10+	10+	10+	10+	0	10+	+	5+	5+	10+	50	6

Przyrosty odporności z profesji łowcy									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10+	10+	0	0	10+	10+	10+	0	10+
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Łowca czarownic

Łowcy czarownic trochę przypominają tradycyjnych łowców, choć nazwa ta może być nieco myląca. Zamiast polować w dziczy, na przeróżne bestie, przedstawiciele tej profesji zajmują się łowami miejskimi, a ich celem są zwykle klerycy-heretycy i czarodzieje-renegaci, za których schwytanie lub zabicie proponowane są sowite nagrody. Czarownice i wiedźmy rzadko są obiektem ich zainteresowań, choć jeśli jedna czy druga zajdzie za skórę lokalnemu władycy, może wynająć on łowcę, który chętnie dorobi sobie trochę złota, angażując się w prostą robótkę w przerwie między poważniejszymi zleceniami.

Osobnym aspektem są łowy na istoty posługujące się magią, które trafiły na Ornwar po Wielkiej Katastrofie. Co prawda za nimi nie wystawia się listów gończych, ale nierzadko do wypraw na Czarne Pustkowia najmowani są łowcy czarownic, stanowiący dodatkowe wsparcie w walce z takimi bytami. A nawet jeśli podczas wyprawy odkrywcy nie natrafią na szalonego półboga czy krwiożerczego demona, dodatkowy żołnierz zawsze się przyda.

Ich talenty do walki z postaciami posługującymi się magią szybko zostały zauważone przez organizacje wojskowe, więc wraz z pojawieniem się czarodziejów na froncie, zaczęto organizować nieduże oddziały specjalistów do odławiania ich, zanim poczynią zbyt duże szkody. Zwykle grupy te posiadają dużą swobodę działania i wykonują zadania po swojemu, bez względu na manewry, jakie podejmuje sojusznicza armia. To świadczy o dużym zaufaniu, jakim obdarzają ich dowódcy, ale skuteczność łowców czarownic jest marką samą w sobie.

W myśl zasady, że ogień należy zwalczać ogniem, łowcy czarownic uciekają się do wszelkich magicznych sposobów, które zwiększają ich szansę w walce z klerykami i czarodziejami. Nic więc dziwnego, że często posługują się magicznym rynsztunkiem oraz pokładają wiarę w talizmany i amulety, które mogą uchronić ich przed przedwczesną śmiercią. Jednak w gruncie rzeczy wiedzą, że koniec końców i tak to stal wygrywa starcie z wątłym ciałem czarodzieja, więc ponad magię stawiają wyszkolenie, sprzęt i dobre przygotowanie.

Umiejętności kasty żołnierskiej od 0 POZ:

- Hart;
- Jeździectwo;
- Manewr;
- Młynek;
- Natarcie;
- Powalenie;
- Powstrzymanie;
- Przycelowanie;
- Przystawienie;
- Walka w trudnych warunkach.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Błyskawiczny atak;
- Odporność na magię;
- Skradanie;
- Unik;
- Wyczucie magii.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Immunitet inkwizycyjny;
- Niewiara w magię;
- Niszczenie magii;
- Odczytywanie pergaminów;
- Ogłuszenie;
- Podtrzymanie życia;
- Selektywny atak;
- Tropienie;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni, kaftan z cienkiej skóry, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, kajdany.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarnoksiężnik, demonolog, druid, elementalista, iluzjonista, hiena cmentarna, kapłan, kłusownik, mag, szaman, szpieg, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji łowcy czarownic											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
20+	10+	10+	10+	10+	5+	5+	0	0	+	55	6

Przyrosty odporności z profesji łowcy czarownic									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	20+	0	10+	0	0	0	+	10+
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Pogromca

Pogromcy to przedstawiciele starożytnego zakonu, powołanego do ochrony istot rozumnych przed wszelkimi bestiami. Choć znaleźli się na skraju wymarcia i niewielu z nich przetrwało do czasów współczesnych, mówi się że głęboko w górach Pasma Granicznego wciąż znajdują się stare, opuszczone twierdze, gdzie wciąż przygotowuje się przedstawicieli tej profesji do wykonywania tego trudnego fachu. Wszyscy zgadzają się, że po Wielkiej Katastrofie, pogromcy stali się potrzebni, jak nigdy dotąd.

Wiele informacji na temat tej profesji to plotki i bajki, którymi matki straszą niegrzeczne dzieci. Mówi się, że porywają młodych chłopców i poddają ich morderczemu treningowi i praniu mózgu, dzięki czemu powstaje idealny zabijaka – silny, szybki, zręczny i ślepo słuchający rozkazów. Powiadają także, że za odpowiednią kwotę najmują się do zabijania ras cywilizowanych, lecz przecież zwykle szybciej i taniej będzie wynająć zabójcę, który w tym aspekcie zwykle jest równie skuteczny i… robi mniej bałaganu.

Prawda jest taka, że szkolenie na pogromcę rozpoczyna się zwykle w bardzo młodym wieku, dlatego przysposabiane do tego fachu są sieroty wojenne i odnalezione przez pogromców zguby. Bez względu na płeć – bo czasy, gdy można było wybrzydzać, już dawno minęły. Trening jest długi i ciężki, a wielu spośród adeptów nie dożywa do jego końca lub staje się kalekami. Tym bardziej, że szkolenia często odbywają się na Czarnych Pustkowiach, gdzie o niebezpieczne stworzenia jest łatwo, jak nigdzie indziej, a zagrożenie pojawienia się przypadkowych podróżnych w praktyce nie istnieje.

Podobno przed Wielką Katastrofą przedstawiciele tej profesji posługiwali się własną, nieco uproszczoną szkołą magii. Dzisiaj jednak nikt już nie pamięta tych czarów, a artefakty, które o tym wspominają, nie wdają się w szczegóły typu ich formuła. Mimo to pogromcy posługują się magicznymi pergaminami innych profesji – co daje im znacznie szerszy arsenał przeciwko potworom – ale nade wszystko stawiają świetne wyszkolenie i własne, niezawodne miecze. Choć niemagiczne, strzeżone są jak prawdziwy skarb, ale plotki mówią o nich co innego.

Umiejętności kasty żołnierskiej od 0 POZ:

- Hart;
- Jeździectwo;
- Manewr;
- Młynek;
- Natarcie;
- Powalenie;
- Powstrzymanie;
- Przycelowanie;
- Przystawienie;
- Walka w trudnych warunkach.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Błyskawiczny atak;
- Identyfikacja bestii;
- Odporność na trucizny;
- Unik;
- Wytrwałość.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Letarg regeneracyjny;
- Morderczy szał;
- Nieczysty cios;
- Odczytywanie pergaminów;
- Oswobodzenie;
- Podtrzymanie życia;
- Precyzyjny atak;
- Rozdzielność uwagi;
- Selektywny atak;
- Tropienie.

Ekwipunek startowy:

Miecz typowy ze stali meteorytowej o wytrzymałości dwukrotnie większej niż normalnie, miecz typowy posrebrzany, mogący ranić istoty odporne na zwykłą stal, kaftan kolczy, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, krasnoludy, ludzie, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Niemożliwe.

Przyrosty współczynników z profesji pogromcy											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
10+	10+	20+	20+	+	+	10+	0	0	+	65	4

Przyrosty odporności z profesji pogromcy									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+	20+	0	20+	0	20+	+	0	0	+

+ oznacza dodatkowy dorzut k10.

Wojownik

Wojownik jest klasycznym przedstawicielem kasty żołnierskiej. Jest wszechstronny, świetnie wyszkolony i karny, dlatego to na barkach przedstawicieli tej profesji spoczywa trud zasilenia większości armii. To właśnie oni tworzą zbrojne oddziały najemników, ochraniają karawany, czy zajmują się zabezpieczeniem wypraw, wyruszających na Czarne Pustkowia.

Rodzajów wojowników jest wiele – różnią się sposobem walki i używaną bronią. Mogą stosować ciężkie zbroje i tarcze, upodobniając się tym samym do rycerstwa, mogą stanowić lekkozbrojnych zakapiorów, którzy walczą, opierając się na własnej zręczności, mogą wreszcie używać różnych kombinacji zestawów zbroi i oręża, dostosowując swój styl walki do aktualnych potrzeb. I na tym polega ich największa przewaga nad rycerstwem – tam, gdzie zakuty w ciężką stal jeździec nie jest w stanie nawet się dostać, wojownicy czują się jak ryba w wodzie. Na bagnistych moczarach, w grząskim piasku na wybrzeżu morza, na zboczu stromej góry, czy tańczącym na morskich falach pokładzie statku – nie ma takich warunków, w których wojownik by sobie nie poradził.

Wojna jest życiem wojowników, a broń ich rodziną. Nawet w czasie pokoju tworzą grupy, których celem jest bitka – czy to jako najemnicy, gromadnie wyprawiający się na bestie niepokojące okolice, czy jako straż, skoszarowana w jakimś garnizonie, czy też jako bandyci, napadający na trakcie na nieostrożnych kupców. Często także wędrują po całym Kontynencie, szukając okazji do godziwego zarobku i dołączając do lokalnych wojenek, toczonych przez pomniejszych władyków. Lubią wyprawy w grupach poszukiwaczy przygód, szczególnie takich, którzy nie unikają zwady, czy rozwiązują problemy, podążając linią najmniejszego oporu – po prostu, po żołniersku, do celu. Bardzo chętnie sięgają po magiczne przedmioty – dla niejednego wojownika magiczny topór czy zaczarowana zbroja, to cel sam w sobie, który sprawi, że stanie się jeszcze skuteczniejszy i jeszcze bardziej śmiercionośny. Magią jako taką się nie posługują, ale chętnie korzystają z pomocy czarodziejów i kapłanów, uzupełniając ich czary o zimną i niezawodną stal.

Umiejętności kasty żołnierskiej od 0 POZ:

- Hart;
- Jeździectwo;
- Manewr;
- Młynek;
- Natarcie;
- Powalenie;
- Powstrzymanie;
- Przycelowanie;
- Przystawienie;
- Walka w trudnych warunkach.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Podstawy płatnerstwa;
- Selektywny atak;
- Szał bitewny;
- Unik;
- Zasłona bitewna.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Błyskawiczny atak;
- Fechtunek;
- Finezyjny atak;
- Finta;
- Ogłuszenie;
- Precyzyjny atak;
- Wyłusaknie;
- Zamaszysty atak;
- Zmysł bitewny;
- Żołnierka.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni, kaftan z cienkiej skóry, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, mała tarcza drewniana lub 10 metrów grubej liny.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarnoksiężnik, demonolog, druid, elementalista, iluzjonista, hiena cmentarna, kapłan, kłusownik, mag, szaman, szpieg, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji wojownika											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
10+	20+	10+	10+	5+	10+	0	+	+	0	60	6

Przyrosty odporności z profesji wojownika									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10+	0	10+	0	10+	10+	10+	10+	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Kasta rycerska

Aby zostać członkiem kasty rycerskiej, postać musi urodzić się jako szlachcic. W praktyce nie ma możliwości w inny sposób dołączyć do którejś z tworzących ją profesji, gdyż nauka rozpoczyna się w bardzo młodym wieku i prowadzona jest latami. To rodzice wybierają dla dzieci tę drogę kariery, wyposażają je w niezbędny ekwipunek i wysyłają do szkoły rycerskiej, czy odpowiedniego zakonu. Szlachectwo jest równoznaczne z posiadaniem herbu i nazwiska, i nie ma tu znaczenia czy postać wywodzi się z gołoty, czy spośród książąt. To normalne, że w wielkich rodach najstarsza latorośl zostaje dziedzicem i jest przysposabiana do objęcia władzy, na młodszych zaś czeka kariera w kaście klerycznej lub rycerskiej. Młody szlachcic, któremu nie w smak służba bogu, przywdziewa wówczas zbroję i składa hołd władcy, licząc że z czasem dorobi się wdzięczności w postaci nadań tytułów i ziem, tworząc w ten sposób boczną gałąź rodu, ze sobą w roli jego głowy.

Do zadań rycerstwa należy prowadzenie wojen. Tworzą oni ciężkozbrojne oddziały, najczęściej jazdę, które przyjmują na siebie ciężar głównego uderzenia podczas wojen, bitew i potyczek. Jest to zajęcie ryzykowne, bo można postradać życie oraz zdrowie, ale umożliwiające szybkie pięcie się w strukturze armijnej i, nierzadko, łatwe dorobienie się, dzięki łupom i opłatom za wykup ujętych w walce jeńców. Bo trzeba wiedzieć, że tym, co kształtuje zwyczaje tej kasty, są kodeksy rycerskie, które w sposób uprzywilejowany traktują nie tylko seniora, ale również innych przedstawicieli szlachty, ze szczególnym uwzględnieniem kasty. I tak jedna z takich zasad mówi o oszczędzaniu rannych na polu bitwy rycerzy, w zamian za okup. Gorzej, jeśli pokonany przeciwnik nie może się wykupić lub trafi na nie znającego kodeksu wojownika czy barbarzyńcę lub choćby czarnego rycerza, który może odnieść więcej korzyści (najczęściej politycznych), dobijając swojego adwersarza. To jednak niuanse różnych kodeksów, ich interpretacji i okoliczności – ogólna zasada także na wojnie daje szlachcie więcej praw, niż wszystkim innym stanom.

Życie na wiecznej służbie seniora nie zawsze jest lekkie i łatwe. Poza normalną w tych okolicznościach śmiercią w boju, może się zdarzyć, że rycerz utraci swoją pozycję społeczną – a wówczas traci prawo do nazywania siebie rycerzem. Może się to zdarzyć w wyniku upadku seniora, okazania mu nieposłuszeństwa, czy tchórzostwa na polu bitwy. Może być efektem także innego niegodnego zachowania, z łamaniem słowa rycerskiego czy zasad kodeksu włącznie. Oczywiście wyklęty rycerz wciąż może praktykować wyuczoną profesję, licząc być może na odkupienie win i przywrócenie do warstwy szlacheckiej, ale przez innych przedstawicieli kasty nie będzie traktowany jak równy. A utrata przywilejów może być znacznie bardziej dotkliwa, niż utrata tytułu czy majątku.

W ramach kasty rycerskiej wyróżniamy sześć podstawowych profesji, które mogą różnić się podejściem do służby i światopoglądem, a co się z tym wiąże, także uznawanym bądź odrzucanym kodeksem rycerskim.

Czarni rycerze tworzą grupę, która ma ambicje piąć się coraz wyżej w strukturze społecznej, najczęściej kosztem innych i przy najmniejszym wysiłku. Dość luźno trzymają się kodeksów w ich powszechnym rozumieniu, często interpretując je zgodnie z własną wolą, potrzebą chwili, czy aktualną wygodą. Często sięgają także ku czarnej magii, która może im pomóc w osiąganiu celów.

Pod wieloma względami dość podobni są **demoniczni rycerze**, jednak to nie doczesne zaszczyty czy tytuły są dla nich najważniejsze. Demoniczni rycerze stawiają przed sobą wiele większe i ambitniejsze cele, do których prowadzi droga poprzez plugawe chaotyczne kulty, czy paktowanie z istotami, nie pochodzącymi z tej sfery egzystencji. Dlatego też sięgają po magię demonologiczną.

Żeby równowaga pozostała utrzymana, nie mogło w tej kaście zabraknąć miejsca dla **paladynów** – rycerzy dla których dobro i ideały są ważniejsze od wszystkiego innego. Prowadzą oni bezpardonową walkę ze złem i chaosem, często w imię dobrych bóstw, które – jak wierzą – kierują ich drogą. To właśnie związki z bóstwami dają im ograniczoną możliwość posługiwania się czarami kapłańskimi.

Kolejna profesja to **rycerze**. Choć przyjęło się tym mianem określać wszystkich przedstawicieli tej kasty, to właśnie nominalni rycerze są najbardziej ikonicznymi reprezentantami tej grupy. Zajmują się wojaczką i to ona jest ich celem, gdyż wierzą, że budując swoją pozycję w armii, osiągną majątek, tytuły i nieśmiertelną chwałę.

Rycerze zakonni to przedstawiciele tej kasty, którzy zamiast służby królom i władcom, poświęcili życie służbie bogom i świątyniom. Zwykle zrywają oni z dotychczasowym życiem, tylko po to, aby prowadzić święte wojny w obronie wiary, czy wyprawiać się na dzikie tereny, z misją nawracania – słowem, a jeśli to nie wystarczy, to także żelazem i ogniem.

Ostatnią grupę stanowią **władcy smoków**. To zwykle przedstawiciele najstarszych rodów szlacheckich, w których żyłach płynie smocza krew. Ten fakt sprawia, że zyskują oni pewne unikalne cechy i predyspozycje do budowania swojej pozycji społecznej w oparciu o dawne dziedzictwo. Magia astrologiczna, do której mogą uzyskiwać dostęp, tylko to ułatwia.

Czarny rycerz

Czarni rycerze to grupa, która odbudowała Ornwar po Wielkiej Katastrofie. To oni zbrojnie najeżdżali na dzikie ziemie, aby mieczem i ogniem wprowadzać prawo i ład. Oni byli założycielami większości obecnych u władzy rodów rządzących i to ich krwią okupiony jest obecny porządek świata. Główną siłą napędową tej profesji jest chęć ustanawiania prawa – w imię władcy, boga, idei lub dla zasady. Prawo jednak nie zawsze jest tym, za co na pierwszy rzut oka uważają je inni. Czarni rycerze sami stanowią prawo, zwykle szyte na miarę ich samych, i nie podporządkowują się nikomu, kto myśli inaczej. A jeśli ktoś im się sprzeciwi, stają się strażnikami tego prawa, sędziami i bezwzględnymi katami.

Współcześnie, gdy większość cywilizowanych ziem Ornwaru posiada władców i reguły nimi rządzące, czarni rycerze stają na czele armii, robiąc za generałów w toczonych wojnach, i narzucają własną supremację innym ludom – w imię króla, wiary lub państwa. Nie przebierają przy tym w środkach, wierząc że są one uświęcane przez sam cel – wojna rządzi się swoimi prawami, a w tym przypadku prawem są oni. Nie dziwią więc ciągnące się za nimi armie martwiaków, czy ślady spalonych wiosek i powyrzynanych chłopów. Bardziej ambitni przedstawiciele tej profesji coraz częściej sięgają wzrokiem ku Czarnym Pustkowiom – miejscu, gdzie nie ma żadnych praw, a jedyną przeszkodą, która stoi na drodze do ich wprowadzenia są liczne potwory, które można przecież pokonać na drodze tego, w czym czarni rycerze są najlepsi – wojny.

Sztukę wojenną mają opanowaną do perfekcji – stanowią żywe machiny wojenne na ciężkich bojowych rumakach. Odziani w ciężkie zbroje, z tarczami przy boku i śmiercionośnym orężem, sieją strach wszędzie tam, gdzie się tylko pojawią. Na ich widok krnąbrne wioski natychmiast znajdują środki na opłatę daniny, a dezerterzy szybko odnajdują się w pobliskich lasach. Mieszkańcy Ornwaru wiedzą, że kodeks czarnych rycerzy nie pozwala im na chwilę zawahania, zwątpienia czy ustąpienia choćby na piędź – lepiej więc spełnić ich wolę jak najprędzej, w nadziei, że zadowoleni z rezultatów odejdą gdzie indziej.

Umiejętności kasty rycerskiej od 0 POZ:

- Defensywny atak;
- Gniew rycerski;
- Hart;
- Jeździectwo;
- Odporność na strach;
- Ofensywny atak;
- Podtrzymanie życia;
- Powalenie;
- Wytrwałość;
- Zamaszysty atak.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja martwiaków;
- Niszczący atak;
- Podstawy tarczownika;
- Szał bitewny;
- Zatajenie witalności.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Aura porażenia;
- Aura zła;
- Czary czarnoksięskie;
- Fechtunek;
- Przejęcie martwiaka;
- Przerażający atak;
- Selektywny atak;
- Szarża;
- Wyczucie dobra;
- Zatajenie charakteru.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej, mała tarcza drewniana, przeszywanica, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, ludzie, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, kapłan, mag.

Przyrosty współczynników z profesji czarnego rycerza											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
20+	20+	0	+	10+	5+	10+	10+	20+	0	60	5

Przyrosty odporności z profesji czarnego rycerza									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10+	+	20+	10+	0	10+	10+	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Demoniczny rycerz

Ani bogactwa, ani zaszczyty nie robią na demonicznych rycerzach wielkiego wrażenia. Owszem, dobrze je posiadać i umiejętnie wykorzystywać, ale nie mogą być celem samym w sobie. Przedstawiciele tej profesji mają znacznie ambitniejsze plany i co innego motywuje ich do działania. Cóż to takiego? Trudno powiedzieć. Dla jednego może być to potęga w walce, dla drugiego nieśmiertelność, a dla jeszcze innego – władza nad legionem demonów. Tak czy inaczej, demoniczni rycerze pragną tego, co w naturalny dla Ornwaru sposób jest niemal nieosiągalne, a najłatwiejszą drogą do zrealizowania ich pragnień, jest oddanie się pod władzę chaotycznych bóstw czy potężnych demonów. Nie jest to co prawda jedyna droga do celu, ale z pewnością jedna z łatwiejszych. Alternatywnie, jeśli nie mogą zrealizować swoich celów po dobroci, są gotowi o nie zawalczyć – dlatego równie często, co na czele armii demonów, można ich spotkać wychodzących im naprzeciw i walczących z bytami z innych sfer egzystencji, w nadziei na wchłonięcie ich mocy.

Dlatego naturalnym miejscem, do którego ciągnie demonicznych rycerzy, są Czarne Pustkowia. To właśnie tam, wśród antycznych ruin Kamiennego Cesarstwa, zagrzebana jest wiedza, jak paktować i jak walczyć z demonicznymi bytami, czy obcymi na Ornwarze istotami. To także miejsce, gdzie można wiele z nich spotkać i jeśli nie prośbą, to siłą nakłonić do swojej woli. Oczywiście zwykły śmiertelnik nie jest w stanie stawić czoła demonowi, a na pewno nie sam i nie na początku swojej kariery. Dlatego demoniczni rycerze zaczynają od budowy potęgi, w oparciu o dostępne w cywilizowanych stronach możliwości – dołączając do armii władców i prowadząc wojny w ich imieniu. Często też dołączają do grup poszukiwaczy przygód, którzy nie boją się zapuszczać poza granice cywilizowanych państw i mają okazję zdobywać wiedzę i narzędzia niedostępne nigdzie indziej.

W swoich dążeniach demoniczni rycerze wspomagają się magią demonologiczną oraz magicznymi akcesoriami, doskonale zdając sobie sprawę z niedoskonałości śmiertelnego ciała i potrzebie wzmocnienia się przed konfrontacją z obcymi bytami.

Umiejętności kasty rycerskiej od 0 POZ:

- Defensywny atak;
- Gniew rycerski;
- Hart;
- Jeździectwo;
- Odporność na strach;
- Ofensywny atak;
- Podtrzymanie życia;
- Powalenie;
- Wytrwałość;
- Zamaszysty atak.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Ientyfikacja demona;
- Podstawy tarczownika;
- Przerażający atak;
- Szał bitewny;
- Zatajenie charakteru.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Aura chaosu;
- Aura porażenia;
- Czary demonologiczne;
- Fechtunek;
- Immunitet inkwizycyjny;
- Niszczący atak;
- Przejęcie demona;
- Selektywny atak;
- Szarża;
- Zniewolenie demona.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej, mała tarcza drewniana, przeszywanica, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, ludzie, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, kapłan, mag.

Przyrosty współczynników z profesji demonicznego rycerza											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
20+	20+	0	+	+	+	10+	20+	10+	10+	60	5

Przyrosty odporności z profesji demonicznego rycerza									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	20+	+	20+	10+	0	10+	+	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Paladyn

Paladyni to szlachetni rycerze, którzy za cel postawili sobie bezpardonową walkę ze złem, niegodziwością i wszelkimi ich przejawami, w imię boga, honoru czy imienia swojego seniora. Nie mają tolerancji dla czarnej magii, chaosu i mrocznych kultów, dlatego zrobią wszystko, aby zetrzeć je z powierzchni ziemi. Jeśli wezmą sobie na cel jakieś plugastwo, nie spoczną, dopóki go nie zgładzą lub nie zginą próbując. Dlatego też wizyta paladyna może być dla społeczności prawdziwym wybawieniem – lub przekleństwem, jeśli skrywa ona jakieś brudne sekrety. Przedstawiciele tej profesji są bowiem nieustępliwi i nieprzekupni – a jeśli się wycofają, to tyko po to, aby wrócić z pomocą innych paladynów, najczęściej zrzeszonych w tym samym zakonie rycerskim.

Każdy paladyn to przede wszystkim rycerz, świetnie wyszkolony do walki. Odziany jest w ciężkie pancerze i zwykle posługuje się młotem bojowym, jako bronią szczególnie skuteczną przeciwko nieumarłym. W swym arsenale ma także oręż zadający rany innego typu, będąc przygotowanym na wszelkie niespodzianki. W walce i działaniu kieruje się jasnym kodeksem, na który często się powołuje – kodeksy mogą różnić się w szczegółach, w zależności od zakonu, do którego należy dana postać, jednak jego główne idee pozostają niezmienne: walka z nieumarłymi, demonami, ochrona lokalnych społeczności, dzieci, kobiet, starców i wszystkich, którzy sami nie są w stanie się obronić. Krótko: przedstawiciele tej profesji są uosobieniem wszelkich cech rycerskości, jakie można znaleźć w legendach i na kartach romansów. Jednak, jak łatwo się domyślić, rzeczywistość jest dużo bardziej złożona, więc paladyni często stają naprzeciw dylematów, których nie da się rozwiązać prostym odniesieniem do przestrzeganego kodeksu.

Z tego powodu paladyni często wyprawiają się na Czarne Pustkowia, gdzie nie ma większego i mniejszego zła – bo zwykle zostały one pożarte przez oczywiste zło, z którym można walczyć, nie oglądając się na nikogo i na nic. Z takich wypraw wracają często w chwale, z cennymi łupami i trofeami… albo i nie wracają, bo to wielce trudny i niebezpieczny dla życia fach.

Umiejętności kasty rycerskiej od 0 POZ:
- Defensywny atak;
- Gniew rycerski;
- Hart;
- Jeździectwo;
- Odporność na strach;
- Ofensywny atak;
- Podtrzymanie życia;
- Powalenie;
- Wytrwałość;
- Zamaszysty atak.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:
- Pieśń modlitewna;
- Podstawy tarczownika;
- Przystawienie;
- Przywrócenie witalności;
- Szał bitewny.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:
- Aura dobra;
- Czary kapłańskie;
- Fechtunek;
- Identyfikacja demonów;
- Identyfikacja martwiaków;
- Selektywny atak;
- Szarża;
- Wyczucie zła;
- Zatajenie charakteru;
- Zniszczenie martwiaka.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej, mała tarcza drewniana, przeszywanica, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, ludzie, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, elementalista, kapłan, mag.

Przyrosty współczynników z profesji paladyna											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
20+	20+	0	+	0	5+	+	20+	20+	10+	60	5

Przyrosty odporności z profesji paladyna									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10+	+	20+	0	10+	10+	10+	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Rycerz

Rycerze są ciężkozbrojnymi i śmiertelnie skutecznymi w boju profesjonalistami, którzy swoją karierę i służbę związali z armią i wojskiem. Tworzą karne oddziały ciężkiej jazdy, gdzie impet i siła uderzenia są równie ważne, jak i mistrzowskie wyszkolenie, osiągnięte przez przedstawicieli tej profesji. Nie będzie nadużyciem stwierdzenie, że to właśnie rycerstwo wygrywa wojny – owszem, może i wojowników jest więcej, gwardziści są bardziej uniwersalni, a barbarzyńcy bardziej krwiożerczy, ale gdy trzeba przebić się przez blachę na piersi rycerza – niewielu jest w stanie tego dokonać. A zwykle to dopiero początek przeprawy ze stworzonym do zabijania tytanem.

Rycerstwo to elita na polu bitwy: świetnie wyszkolona, doskonale wyposażona i śmiertelnie skuteczna. Nie ma ich wielu i używani są tylko wtedy, gdy jest to absolutnie niezbędne i gdy pozwalają na to warunki. Bo trzeba powiedzieć jasno – rycerze świetnie spisują się na ubitej ziemi, w turniejach i w walnych bitwach. Wszędzie indziej, czyli w kniejach, na bagnach, czy choćby w grząskim po deszczach terenie, będą tylko zawadzać, a ich skuteczność spadnie do zera. Nie raz i nie dwa razy przekonał się o tym krewki watażka, który wysłał elitę swej armii, nie sprawdziwszy wprzódy terenu, na którym miała rozegrać się bitwa.

Nie wszyscy rycerze wybierają karierę wojskową, gdzie w końcu czeka ich awans w szeregi oficerów i dalsze zaszczyty na dworze seniora. Niektórzy wolą uprawiać wojenne rzemiosło na własną rękę, na przykład przyłączając się do grup poszukiwaczy przygód. Wówczas wciąż mogą robić to, do czego zostali wyszkoleni, ale korzystają z różnorodności talentów swoich towarzyszy, którzy co prawda zwykle nie dają rady sprostać rycerzowi w walce, ale za to świetnie uzupełniają dziedziny, o których ciężkozbrojni wojacy nie mają pojęcia. Wspólnie przemierzają więc Ornwar, gromadząc bogactwo i artefakty, zdobywając chwałę i nieśmiertelność w pieśniach, opisujących wielkie czyny i niezłomne charaktery. Kariera wojskowa może poczekać, a doświadczony rycerz zawsze będzie mile widziany na ciepłej oficerskiej posadzie – szczególnie, jeśli ma otwarty umysł i potrafi wykorzystać talenty innych profesji.

Umiejętności kasty rycerskiej od 0 POZ:
- Defensywny atak;
- Gniew rycerski;
- Hart;
- Jeździectwo;
- Odporność na strach;
- Ofensywny atak;
- Podtrzymanie życia;
- Powalenie;
- Wytrwałość;
- Zamaszysty atak.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:
- Fechtunek;
- Podstawy tarczownika;
- Szał bitewny;
- Szarża;
- Walka w szyku.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:
- Młynek;
- Niszczący atak;
- Odbicie tarczy;
- Ogłuszenie;
- Przystawienie;
- Rozdzielność uwagi;
- Selektywny atak;
- Straszliwe cięcie;
- Wyłuskanie;
- Związanie walką.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej, mała tarcza drewniana, przeszywanica, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, ludzie, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, kapłan, mag.

Przyrosty współczynników z profesji rycerza											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
20+	20+	5+	+	0	+	0	20+	20+	5+	65	5

Przyrosty odporności z profesji rycerza									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10+	+	20+	0	0	10+	10+	10+	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Rycerz zakonny

Nie wszyscy przedstawiciele kasty rycerskiej dbają o zaszczyty w życiu doczesnym. Jest pewna grupa, która oddaje się w służbę bogu, stając się zbrojnym ramieniem kultów i strażnikami świątyń. To oczywiście rycerze zakonni, którzy pod pewnymi względami przypominają mnichów. Składają oni śluby zakonne, przysięgają wierność bogu i jego ideałom oraz poświęcają życie wypełniając polecenia kapłanów pośredniczących w ich kontaktach z bogiem. To prawda, że do zakonów rycerskich mogą wstępować i wstępują wszyscy przedstawiciele tej kasty, ale to rycerze zakonni najgłębiej wnikają w ich struktury i składają świątynne śluby, stając się jednocześnie wykonawcami woli samego boga.

Służba rycerzy zakonnych może przyjmować różną formę. Mogą oni strzec świątyń i bacznie lustrować wszystkich, którzy znajdą się w pobliżu, mogą uczestniczyć w świętych wojnach, czy wyprawach mających na celu narzucić wiarę podbijanym społecznościom. Mogą w końcu ochraniać pielgrzymów, strzec relikwii, czy wyruszać na świętą misję, której celem jest przypodobanie się bogu i doświadczenie łaski bycia przez niego nagrodzonym. Mogą poszukiwać proroka, wspierać awatara, mścić bluźnierstwo albo ścigać heretyka – doprawdy możliwości przypodobania się bóstwu jest naprawdę wiele. Tak naprawdę to tylko od rycerza zależy forma, w jakiej będzie oddawał cześć swojemu idolowi – ważny jest sam akt, spowodowany szczerą wiarą.

Kodeks postępowania rycerzy zakonnych znacznie różni się od kodeksu innych profesji z tej kasty, ponieważ jest modyfikowany przez dogmaty wiary i potrzeby świątyń. I tak często można spotkać rycerzy zakonnych, którzy wyszkoleni są w posługiwaniu się bronią dystansową, w innych okolicznościach uważaną za niehonorową, czy pobłażliwie patrzących na wszelkiej maści łotrów, jeśli powierzyli swe życie świątyni Rojbera. Inni rycerze rozumieją te odstępstwa i je szanują, bo mimo wszystko bóstwo jest siłą najwyższą, która powinna stać ponad kodeksami, stworzonymi przecież przez zwykłych śmiertelników. Żadne więc odstpstwa nie podważają honoru rycerza zakonnego.

Umiejętności kasty rycerskiej od 0 POZ:

- Defensywny atak;
- Gniew rycerski;
- Hart;
- Jeździectwo;
- Odporność na strach;
- Ofensywny atak;
- Podtrzymanie życia;
- Powalenie;
- Wytrwałość;
- Zamaszysty atak.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Dar boży;
- Immunitet inkwizycyjny;
- Podstawy tarczownika;
- Religioznawstwo;
- Szał bitewny.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Fanatyzm wiary;
- Fechtunek;
- Niszczący atak;
- Odbicie tarczy;
- Pieśń modlitewna;
- Precyzyjny atak;
- Straszliwe cięcie;
- Szarża;
- Wyłuskanie;
- Związanie walką.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej, mała tarcza drewniana, przeszywanica, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, ludzie, orki, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Astrolog, kapłan.

Przyrosty współczynników z profesji rycerza zakonnego											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
20+	10+	+	+	0	5+	10+	10+	10+	20+	65	5

Przyrosty odporności z profesji rycerza zakonnego									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10+	10+	20+	0	0	+	10+	10+	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Władca smoków

Na długo przed powstaniem Kamiennego Cesarstwa, Orwnarem rządziła tajemnicza antyczna rasa, o której za dużo nie wiadomo. Krążą jednak legendy, że mogły to być smoki, choć niekoniecznie pod swoją naturalną postacią – wszak posiadają one zdolność do transformacji ciała, więc łatwo im wtopić się w dowolną społeczność. I właśnie za potomków tej rasy uważa się władców smoków.

Dzisiaj domieszka smoczej krwi może być obecna u dowolnego potomka ludzi bądź elfów, których to postać najchętniej przybierały wielkie gady. Na przestrzeni dziejów królewskie rody powstawały i upadały, więc ich latorośle mogły urodzić się w dowolnym miejscu i właściwie w każdej rodzinie. Nie u wszystkich jednak smocza krew będzie dość silna, aby umożliwiła przejście szkolenia na władcę smoków. Powszechnie uważa się jednak, że to szlachetnie urodzeni mają największe związki ze smokami, przez co właśnie w kaście rycerskiej znaleźli się przedstawiciele tej profesji.

Jako rycerstwo, władcy smoków są dość specyficzną profesją. Choć przechodzą bardzo podobne szkolenia, posługują się podobnym orężem i przywdziewają ciężkie zbroje, ich prawdziwa moc wynika z mentalnego kontaktu, jaki mają ze swoimi gadzimi przodkami. To właśnie spośród nich rekrutują się legendarni jeźdźcy smoków i właśnie im najłatwiej jest zdobyć kontakt z tymi majestatycznymi bestiami. Inna sprawa, że w cywilizowanym świecie smoków właściwie się nie spotyka, więc władca smoków już na początku swojej kariery staje przed nie lada wyzwaniem.

Dlatego przedstawiciele tej profesji bacznie spoglądają w kierunku północy – ku Czarnym Pustkowiom, nad którymi czasami można ujrzeć wielkie smoki i z których czasami zapuszczają się one nawet za Pasmo Graniczne. Jednak samo odnalezienie smoka, to dopiero początek problemów. Znacznie trudniejsze jest dotarcie do niego i sprawienie, aby wysłuchał on władcę smoków. Jakie będą tego konsekwencje – to też zależy od kaprysu gada, jednak czasami udaje się nawiązać więź z jednym z nich. Staje się wówczas przyjacielem rycerza i jest gotowy wyruszyć mu z pomocą – podobnej lojalności oczekując w zamian.

Umiejętności kasty rycerskiej od 0 POZ:

- Defensywny atak;
- Gniew rycerski;
- Hart;
- Jeździectwo;
- Odporność na strach;
- Ofensywny atak;
- Podtrzymanie życia;
- Powalenie;
- Wytrwałość;
- Zamaszysty atak.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja bestii;
- Letarg medytacyjny;
- Precyzyjny atak;
- Przystawienie;
- Smocza pamięć.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Czary astrologiczne;
- Dar ojców;
- Fechtunek;
- Młynek;
- Przejrzenie intencji;
- Selektywny atak;
- Smocza aura;
- Trzeźwość umysłu;
- Wyczucie magii;
- Wyłuskanie.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej, mała tarcza drewniana, przeszywanica, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, ludzie, półelfy, półogry, półolbrzymy, półorki.

Łączenie profesji:

Niemoliwe.

Przyrosty współczynników z profesji władcy smoków											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
20+	20+	10+	+	+	20+	+	10+	10+	0	60	5

Przyrosty odporności z profesji władcy smoków									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+	10+	10+	20+	0	0	10+	10+	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Kasta łotrowska

W zgiełku wielkich miast, wśród mieszkańców spieszących się z miejsca na miejsce, można spotkać przedstawicieli kasty łotrowskiej. To osobnicy, którzy nie potrafią żyć bez społeczeństwa, gdyż to właśnie inni są podstawowym źródłem ich utrzymania. Działają, balansując na granicy prawa, nierzadko ją przekraczając, przez co mogą być prawdziwym utrapieniem lub wielce pożądanym wybawieniem. Wszystko zależy od tego, czy jesteś ich ofiarą, czy też płacisz za ich usługi.

Przedstawiciele profesji z tej kasty tworzą zakamuflowane organizacje, które regulują działalność przestępczą na określonym terenie lub nawet na całym Kontynencie – a przynajmniej tej jego części, rozumianej jako tereny cywilizowane. Mają wpływ na politykę, przemysł czy handel i wbrew pozorom nie jest to wpływ mały. Boleśnie przekonały się o tym gildie i cechy kupieckie, które postanowiły wypowiedzieć wojnę przestępczości – czy to rabusiom napadającym na ich karawany, czy też szpiegom, handlującym informacjami na temat zawieranych umów handlowych. Nagle bowiem okazywało się, że główny orędownik walki z przestępczością zostawał znaleziony martwy, po nieszczęśliwym wypadku, albo zaufani kontrahenci wycofywali się z wieloletnich umów i ucinali wszelkie próby nawiązania z nimi kontaktu.

Mówi się, że do tej kasty powinno zaliczać się także żebraków, którzy organizują się w podobny sposób i też działają na granicy prawa, jednak ta grupa zawodowa nigdy nie wykształciła u siebie specjalistycznego systemu szkoleń i nie unormowała w żaden sposób swojego fachu. Nie zmienia to jednak faktu, że wielu łotrów blisko współpracuje z żebrakami – bo są oni bardzo pomocni, gdy trzeba odwrócić uwagę ludzi na gwarnej ulicy, opóźnić przemarsz strażników miejskich czy choćby dyskretnie poobserwować jakąś osobę lub posiadłość.

Profesje z kasty łotrowskiej rozróżnia się ze względu sposób, w jaki dana postać prowadzi swoją nie do końca legalną działalność.

Pierwszą grupą, zaliczaną do kasty łotrowskiej, są **bardowie**. I choć ze światem przestępczym mają oni z reguły najmniej wspólnego, często są drobnymi oszustami, czy naciągaczami, którzy wykorzystują swój niezaprzeczalny talent do zdobywania zaufania i zarabiania na naiwności tych, którzy ich spotkają. Mogą być wywiadowcami, zdobywającymi i przenoszącymi informacje, mogą przeprowadzać rekonesanse przed planowanymi inwazjami lub skokami na bardziej interesujące miejsca, a mogą również sami zajmować się drobną kradzieżą, czy nawet wszystkimi występkami łącznie. Chociaż zwykle na małą skalę.

Hieny cmentarne to dawni rabusie zwłok, którzy wyewoluowali w samozwańczych archeologów i odkrywców, poszukujących i odkrywających starożytne artefakty, handlujących nimi, spekulujących, a kiedy trzeba to nie wahajacych się dokonać kradzieży czy czynu znacznie drastyczniejszego. Mają smykałkę do wyszukiwania skarbów w grobowcach i ruinach, dlatego równie często mogą parać się legalną działalnością… która jednakże zwykle i tak posiada drugie dno i alternatywne źródło finansowania.

Kolejnymi przedstawicielami tej kasty są **kłusownicy** – przestępcy trudniący się polowaniem na rzadkie, zagrożone i magiczne istoty. Ich głównym celem jest pozyskiwanie rzadkich komponentów, które mogą później upłynnić na czarnym rynku. Ich klientami, bezpośrednio lub pośrednio, są wszelkiej maści czarodzieje – ze specjalnym uwzględnieniem alchemików – czyli osobnicy, którzy wydają bajońskie sumy na specyfiki niezbędne w ich badaniach. Jak to się mówi – popyt napędza podaż – nic więc dziwnego, że kłusownicy, często z narażaniem życia, starają się wypełnić tę niszę.

Najhojniej i najczęściej opłacanymi łotrami są **szpiedzy**. Osobnicy, którzy potrafią wtopić się w każde otoczenie i zdobyć dowolną informację, są bezsprzecznie jedną z najbardziej pożądanych profesji na dworach, gdzie liczy się nie tylko siła armii, ale i skuteczność prowadzonej polityki. Szpiedzy potrafią obrócić w zwycięstwo nawet przegraną sprawę – wszystko zależy tylko od sprytu oraz… ilości złota, jaką władca może poświecić na ich opłacenie. Zresztą cena ich usług jest tu szczególnie ważna – bo przecież stronę zawsze można zmienić, szczególnie jak trafi się na hojniejszego „mecenasa".

Zabójcy są dość podobną do szpiegów grupą specjalistów, pracujących dla wysoko postawionych arystokratów. Nie zajmują się jednak subtelnościami, lecz wkraczają dopiero, gdy musi polać się krew. I to dosłownie. Potrafią zakraść się do najbardziej strzeżonych komnat, dopaść najbardziej nieuchwytnego uciekiniera, a nawet odstrzelić znienawidzonego władcę otoczonego kordonem wyborowych gwardzistów. Nic więc dziwnego, że swoją działalnością potrafią zmieniać całe linie dynastyczne.

Na sam koniec pozostała najpowszechniejsza profesja w kaście, czyli **złodzieje**. Mogą to być drobne rzezimieszki, których pełno na rynkach i podczas festynów, mogą być zakapiorami, sprzedającymi cegiełki w ciemnych uliczkach, a nawet zbrojni, grupą atakujący kupieckie karawany. Złodziejem może być także urzędnik, defraudujący pieniądze z miejskiej kasy lub kupiec, który robi przekręty na towarze lub umowach handlowych.

Bard

Na Ornwarze zawsze było miejsce na zabawy i tańce, a zatem także dla grajków, którzy swoimi występami umilali innym czas. Zawsze była także grupa, której nie w smak było pozwalanie, aby inni uciekali od ciężkiej pracy, w stronę muzyki i śpiewu. Grajkowie musieli zatem nauczyć się radzić sobie z niechętnymi ich występom ziomkami, uciekając się w stronę sztuki podstępu – i tak narodziła się profesja barda.

Obecnie bardowie są kronikarzami bieżących wydarzeń i roznosicielami wieści między odległymi od siebie miejscami na świecie. Ich życie to ciągła wędrówka przez Ornwar i wieczna zabawa. Gdy docierają do kolejnych miejsc, zawsze wokół nich zbiera się wianuszek osób, chętnych usłyszeć wieści z dalekich krain albo ploteczek z sąsiednich wsi. Bardowie dają występy, opowiadając o wydarzeniach wielkiego świata za pomocą poezji i pieśni, przygrywając przy tym na ulubionym instrumencie. W nagrodę mogą liczyć na darmowy wikt i siennik, a jak warunki pozwolą, uzupełnienie trzosu o kilka monet i wałówkę na dalszą podróż. Zwykle w jednym miejscu przebywają do czasu, aż darmowe posiłki staną się skromniejsze, a liczba widzów stopnieje do kilku osób. Wówczas artysta znika bez pożegnania, a zdarza się, że wraz z nim znika także kurczak z zagrody czy cnota córki młynarza.

Niektórzy bardowie cieszą się olbrzymią sławą i stają się ozdobą lokalnych teatrów czy karczm. Zostają wówczas w jednym miejscu na stałe, prowadząc wystawne i głośne życie. Mimo to zdarza się, że nawet po kilku lub kilkunastu latach, spragniony nowych wrażeń przedstawiciel tej profesji wraca na szlak, nierzadko dołączając do grup poszukiwaczy przygód lub przechodzących w pobliżu armii.

Bardowie w walce nie sprawdzają się najlepiej, głównie przez niechęć do noszenia ciężkich zbroi, czy dużego oręża – uważają, że sztylet ukryty w rękawie i możliwość szybkiej ucieczki są warte znacznie więcej. Służą jednak jako doskonałe wsparcie zbrojnych grup, zaś wielu dowódców zdaje sobie sprawę, że obecność w armii barda ma duży wpływ na morale żołnierzy, a sam grajek dobrze sprawdza się jako zwiadowca, mogący w razie potrzeby przekraść się do wioski i zasięgnąć języka.

Umiejętności kasty łotrowskiej od 0 POZ:
- Język łotrów;
- Krycie się;
- Mylenie śladów;
- Ocena wartości;
- Podstawy fałszerstwa;
- Przystawienie;
- Rozbezpieczenie;
- Skradanie;
- Unik;
- Wykrycie.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:
- Legendoznawstwo;
- Muzykalność;
- Nietykalność;
- Przejrzenie intencji;
- Przekupstwo.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:
- Czary iluzjonistyczne;
- Marsz straceńców;
- Marsz wilków;
- Pieśń modlitewna;
- Pieśń rozjemcza;
- Pieśń witalna;
- Retoryka;
- Trzeźwość umysłu;
- Wycieranie magii;
- Zręczne ręce.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, ubranie podróżne, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie, wybrany instrument.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, gwardzista, iluzjonista, kapłan, łowca, łowca czarownic, mag, mnich, szaman, szpieg, wojownik, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji barda											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
+	+	10+	5+	10+	10+	10+	10+	20+	0	35	3

Przyrosty odporności z profesji barda									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	20+	10+	10+	+	10+	0	0	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Hiena cmentarna

Hieny cmentarne od zawsze kojarzyły się z typkami spod ciemnej gwiazdy, którzy rabowali groby, wykopywali świeże ciała, handlowali odpustami i drwili sobie ze wszystkich świętości. I o ile było w tym sporo prawdy, o tyle sytuacja zmieniła się po Wielkiej Katastrofie, kiedy ich umiejętności okazały się niezwykle przydatne przy zgłębianiu historii i badaniu pozostałości po Kamiennym Cesarstwie. Tak z pogardzanych łotrów o niepewnej proweniencji, stali się niezwykle cenionymi i poszukiwanymi specjalistami, mistrzami w odzyskiwaniu artefaktów z dawnych czasów. Ekspertami z dziedziny historii.

Dziś ciężko wyobrazić sobie wykopaliska lub wyprawę na Czarne Pustkowia, bez udziału przedstawicieli tej profesji. Ich wiedza i umiejętności przydają się na każdym kroku, a jeśli zajdzie taka potrzeba, są także ekspertami w odzyskiwaniu skradzionych artefaktów, czy też przeciwnie – uwalnianiu od ich ciężaru prawowitych właścicieli. Oczywiście najchętniej zatrudniani są specjaliści, których wiedza i umiejętności zostały już sprawdzone, a skuteczność działania potwierdzona – pozostałym, szczególnie młodym adeptom tego fachu, pozostaje budowanie swojej reputacji i chwytanie się zajęć, które zapewnią utrzymanie, nierzadko zmuszając hienę do balansowania na granicy prawa, czy imanie się zleceń, powszechnie uważanych za niegodne – i tak historia zatacza koło.

Uprawiając profesję wymagającą dużej zręczności, hieny cmentarne niewiele różnią się od innych przedstawicieli kasty łotrowskiej. Starają się nosić lekkie opancerzenie, zapewniające swobodę ruchów i możliwość szybkiego reagowania na zagrożenia i preferują nieduży oręż, który można nosić dyskretnie, ale w razie potrzeby będzie równie skuteczny, co łatwo dostępny. Nie stronią także od magii – szczególnie mającej swe źródło w odzyskanych artefaktach. Co ciekawe, czasami hieny cmentarne można odnaleźć w niektórych armiach czy specjalnych grupach zadaniowych – normalnie służą za skutecznych zwiadowców, lecz w razie potrzeby potrafią dyskretnie przeprowadzać oddziały przez stare ruiny oraz pozyskiwać z nich atuty, przydatne w przyszłych działaniach wojennych.

Umiejętności kasty łotrowskiej od 0 POZ:

- Język łotrów;
- Krycie się;
- Mylenie śladów;
- Ocena wartości;
- Podstawy fałszerstwa;
- Przystawienie;
- Rozbezpieczenie;
- Skradanie;
- Unik;
- Wykrycie.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja martwiaków;
- Manewr;
- Obuch improwizowany;
- Odporność na przekleństwa;
- Religioznawstwo.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Ochrona życia;
- Odczytywanie pergaminów;
- Odporność na strach;
- Oswobodzenie;
- Wspinaczka;
- Wycieranie magii;
- Wyczucie magii;
- Zasłona bitewna;
- Zatajenie witalności;
- Zniszczenie martwiaka.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, ubranie typowe, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, 10 wytrychów.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, barbarzyńca, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, iluzjonista, kapłan, łowca, łowca czarownic, mag, wojownik.

Przyrosty współczynników z profesji hieny cmentarnej											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
5+	20+	20+	10+	5+	10+	+	0	0	10+	35	3

Przyrosty odporności z profesji hieny cmentarnej									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10+	20+	10+	+	10+	10+	0	0	0

+ oznacza dodatkowy dorzut k10.

Kłusownik

Kłusownicy są specyficznymi myśliwymi, którzy swoje umiejętności skierowali ku łatwemu zarobkowi. Zajmują się tropieniem, chwytaniem lub uśmiercaniem dla komponentów rzadkich stworzeń. Pracują dla grup cyrkowych, ogrodów osobliwości i bogatych kolekcjonerów, łapiąc dla nich dziwne istoty do hodowli lub też najmują się u czarodziejów czy producentów luksusowych dóbr i pozyskują dla nich organy bestii, niedostępne w powszechnej sprzedaży lub dostępne wyłącznie na czarnym rynku. Zajmują się także organizowaniem łowów dla zamożnych arystokratów, którym marzy się uśmiercenie czegoś ponad standardowego odyńca, czy – stanowiącego w powszechnej opinii największe łowieckie wyzwanie – niedźwiedzia.

Przedstawiciele tej profesji to dość różnorodna menażeria osobowości, których łączy jedynie chęć szybkiego zarobku, często poza granicami prawa. Nic więc dziwnego, że mogą stanowić samotników, w pojedynkę wyprawiających się w daleką dzicz lub cieszących się towarzystwem bon vivantów, obracających się w wysokich sferach i oferujących swe usługi zblazowanym arystokratom. Jednak z racji fachu, nie wszędzie są mile widziani, zaś szczególną urazę do nich żywią – co wydaje się być oczywiste – druidzi oraz łowcy. Związane jest to ze sposobami łowów i walki, gdyż kłusownicy są nieodrodnymi łotrami – imają się wszystkich sposobów, które pozwolą im osiągnąć sukces. Dotyczy to także takich, które tradycyjnym myśliwym mogą wydawać się niegodne czy wręcz barbarzyńskie, a zatem trucizn, magii i pułapek, które oprócz zamierzonego celu, mogą także razić inne stworzenia.

W cywilizowanych krainach niewiele jest już bestii, które mogą być ich celem, dlatego często wyprawiają się na Czarne Pustkowia, gdzie praktycznie każdy napotkany potwór to komponenty możliwe do sprzedania u alchemików. Niebezpieczeństwa związane z takimi wyprawami sprawiają, że kłusownicy często przyłączają się do większych grup, szczególnie drużyn poszukiwaczy przygód, którzy podróżują w nadziei na skarby i przeżycia, a którym nie przeszkadza opóźnienie, spowodowane tropieniem i zabezpieczeniem upolowanej bestii.

Umiejętności kasty łotrowskiej od 0 POZ:
- Język łotrów;
- Krycie się;
- Mylenie śladów;
- Ocena wartości;
- Podstawy fałszerstwa;
- Przystawienie;
- Rozbezpieczenie;
- Skradanie;
- Unik;
- Wykrycie.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:
- Identyfikacja bestii;
- Identyfikacja trucizn;
- Pozyskanie komponentu;
- Tropienie;
- Wspinaczka.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:
- Czary alchemiczne;
- Identyfikacja materii;
- Nieczysty cios;
- Odporność na trucizny;
- Precyzyjny atak;
- Przycelowanie;
- Przygotowanie trucizny;
- Selektywny atak;
- Sokole oko;
- Szybki strzał.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni (najczęściej strzeleckiej), skóra cienka, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, 10 metrów grubej liny.

Dopuszczalne rasy:

Gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, iluzjonista, kapłan, łowca czarownic, mag, szaman, wojownik.

Przyrosty współczynników z profesji kłusownika											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
10+	10+	20+	10+	10+	10+	+	0	+	0	45	3

Przyrosty odporności z profesji kłusownika									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10+	0	10+	0	20+	+	10+	0	10+

+ oznacza dodatkowy dorzut k10.

Szpieg

Szpiedzy są przedstawicielami kasty łotrowskiej, oferującymi swoje usługi możnym, którzy gotowi są zapłacić za przeniknięcie do zamkniętych lub wrogo nastawionych społeczności, celem zdobycia jakichś informacji, dokonania sabotażu, skompromitowania kogoś lub podjęcia podobnych działań, przeprowadzanych zazwyczaj poza prawem. Nic więc dziwnego, że są oni mistrzami w przyjmowaniu fałszywych tożsamości, potrafią kłamać bez mrugnięcia okiem i skutecznie wyprzeć się wszystkiego – choćby własnej ręki. Umieją przy tym doskonale odczytywać intencje napotykanych osób, przewidywać ich reakcje oraz odkrywać motywacje – a potem bezwzględnie wykorzystują tę wiedzę do osiągania własnych korzyści.

Szpiedzy rzadko tworzą organizacje – zwykle doświadczony szpieg uczy fachu kilku adeptów, przy czym z reguły uczniowie nie wiedzą o sobie nawzajem. Rzadko zdarzają się jednak specjalne szkoły dla szpiegów, najczęściej organizowane przy samym władcy, które przygotowują przedstawicieli tej profesji, bezwzględnie lojalnych i posłusznych, do specjalnych zadań, najczęściej poza granicami państwa. Bywa i tak, że podobne szkoły czy nauka pojedynczych szpiegów przebiega na terenie wroga, aby mieli oni czas na zaklimatyzowanie się i aby ich pochodzenie było pozornie transparentne i nie budzące zastrzeżeń.

Dobry szpieg może zdziałać więcej niż armia – a już na pewno zrobi to szybciej, taniej i dyskretniej. Dlatego każdy z nich jest niezwykle cennym atutem, wobec którego niewielu uwikłanych w gry polityczne przechodzi obojętnie. Niestety po wykonaniu swojej pracy, przedstawiciel tej profesji może okazać się całkowicie spalony – i wówczas zostaje przeniesiony w inne, odległe miejsce, gdzie od nowa rozpoczyna budowanie swojej pozycji. Mówi się także, że prawdziwej tożsamości wielu szpiegów nigdy nie odkryto – prawdziwy specjalista tego fachu podejmuje się zadania, następnie je wykonuje i znika, aby zająć się kolejnym zleceniem. I dopiero po latach okazuje się, że pozornie różne i zupełnie nie związane ze sobą misje, wykonywała jedna i ta sama osoba – co prawda innej rasy i może nawet płci, ale zdecydowanie była to ta sama persona.

Umiejętności kasty łotrowskiej od 0 POZ:

- Język łotrów;
- Krycie się;
- Mylenie śladów;
- Ocena wartości;
- Podstawy fałszerstwa;
- Przystawienie;
- Rozbezpieczenie;
- Skradanie;
- Unik;
- Wykrycie.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Charakteryzacja;
- Identyfikacja trucizny;
- Manewr;
- Wspinaczka;
- Zręczne ręce.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Kradzież kieszonkowa;
- Nabycie zdolności;
- Odczytywanie pergaminów;
- Oswobodzenie;
- Pchnięcie w odkryte;
- Podszywanie;
- Przejrzenie intencji;
- Przekupstwo;
- Uniżony ton;
- Wycieranie magii.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, ubranie typowe, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie, zestaw do charakteryzacji.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, gwardzista, iluzjonista, kapłan, łowca, łowca czarownic, mag, szaman, wojownik, zabójca.

Przyrosty współczynników z profesji szpiega											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
0	+	20+	20+	10+	10+	+	+	10+	0	45	3

Przyrosty odporności z profesji szpiega									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	0	10+	+	20+	0	10+	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Zabójca

Zabójcy to przedstawiciele kasty łotrowskiej, którzy jedną szczególną zbrodnię upatrzyli sobie jako źródło zarobkowania. I choć pozornie wydaje się ona dość wąską dziedziną, rzadko spotyka się dwóch zabójców, pracujących w ten sam sposób. Bo o ile cel zwykle jest podobny i sprowadza się do pozbawienia życia konkretnej osoby, to drogi do jego osiągnięcia mogą się znacznie różnić. Są zabójcy, którzy działają jak pospolici bandyci – napadają w ciemnej uliczce i dokonują rzezi, przy okazji rabując zwłoki, a na koniec wrzucają je do rzeki. Są tacy, którzy dokonują mordów z dystansu, wypuszczając śmiertelną strzałę lub bełt i ulatniając się, zanim ktokolwiek zorientuje się, skąd dany pocisk nadleciał. Są także tacy, którzy tygodniami obserwują swoje ofiary, uczą się ich zachowań i przyzwyczajeń, a potem spadają jak cień – szybko, precyzyjnie i… niezauważenie. Czasami nawet posługując się trucizną, serwowaną na różne, także bardzo wyrafinowane sposoby. Są zabójcy, którzy napadają na nieostrożnych arystokratów w miejskich alejkach. Są tacy, którzy za cel upatrzyli sobie kupców, podróżujących po traktach prowadzących z miasta do miasta. I są także tacy, którzy wybierają tylko zlecenia na możnych lub koronowane głowy, wychodząc ze słusznego założenia, że im wyżej postawiony cel, tym lepsza cena za jego głowę. Jeden zabójca będzie znany, a na dźwięk jego imienia możni będą wznosić błagalne modlitwy do bogów, inny zaś przemknie niezauważony, a jedynym śladem po jego obecności będzie ciało leżące w kałuży krwi, czy z siną pręgą na szyi. Ilu zabójców, tyle sposobów działania.

Przedstawiciele tej profesji lubią wierzyć, że działają w jakimś wyższym celu, że są trybem w machinie, która zmienia historię Ornwaru. Często zrzeszają się w półjawne organizacje, które działają tylko na określonym terenie i według ściśle przyjętych reguł. Żadnych pytań, całkowita dyskrecja, pozorowanie wypadków za dodatkową opłatą, zobowiązanie wypełnienia zlecenia lub zwrot pieniędzy – to tylko niektóre z nich. O markę trzeba dbać, a nic nie robi lepszej reklamy szemranym interesom, niż pogłoski o przejrzystych zasadach, śmiertelnej skuteczności i… niedopowiedzenia, w które można wierzyć lub nie.

Umiejętności kasty łotrowskiej od 0 POZ:

- Język łotrów;
- Krycie się;
- Mylenie śladów;
- Ocena wartości;
- Podstawy fałszerstwa;
- Przystawienie;
- Rozbezpieczenie;
- Skradanie;
- Unik;
- Wykrycie.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja trucizn;
- Pchnięcie w odkryte;
- Precyzyjny atak;
- Przycelowanie;
- Selektywny atak.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Charakteryzacja;
- Kradzież kieszonkowa;
- Manewr;
- Morderczy cios;
- Odczytywanie pergaminów;
- Przygotowanie trucizny;
- Sokole oko;
- Tropienie;
- Wspinaczka;
- Zręczne ręce.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej lub strzeleckiej, ubranie typowe, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, 10 wytrychów.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, krasnoludy, ludzie, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, barbarzyńca, bard, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, gwardzista, iluzjonista, kapłan, łowca, łowca czarownic, mag, szpieg, wojownik.

Przyrosty współczynników z profesji zabójcy											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
0	10+	20+	20+	10+	+	0	+	+	0	55	4

Przyrosty odporności z profesji zabójcy									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	10+	10+	0	20+	+	0	0	0

+ oznacza dodatkowy dorzut k10.

Złodziej

Typowymi przedstawicielami kasty łotrowskiej są złodzieje. Profesja ta obejmuje wszelkiej maści cwaniaków, którzy próbują wzbogacić się cudzym kosztem – ale prawdziwy kunszt pokazują specjaliści, potrafiący dostać się do najpilniej strzeżonych miejsc, tylko po to, aby ukraść szczególny rarytas, będący oczkiem w głowie właściciela. Łamanie zabezpieczeń, unikanie straży i pozostawanie w ukryciu, to główne atuty przedstawicieli tej profesji. Nie jest bowiem sztuką ukraść wóz poborcy podatkowego, przewożący skrzynię srebra przez leśne ostępy – to dobre dla drobnej bandyterki, czy początkujących adeptów sztuki złodziejskiej. Prawdziwy mistrz dostanie się na królewski zamek, ominie kilkunastu strażników, i odszuka tajemną komnatę, w której przechowywane są prawdziwe rarytasy, których cena często nie może być wyrażona w monecie.

We współczesnych czasach, gdy największą władzę i bogactwo zapewniają artefakty wydobywane z pradawnych ruin, nie brakuje ambitnych złodziei (i ich zleceniodawców), którzy wykorzystują niezwykłe talenty przedstawicieli tej profesji do odkrywania i poszukiwania przedmiotów, pochodzących z czasów Kamiennego Cesarstwa. I nie zawsze chodzi tu o dostanie się do zamkniętych oraz najeżonych pułapkami komnat, odnajdywanych nieraz w ruinach dawnych miast – znacznie prościej jest namierzyć i obrać na cel fundatora wyprawy na Czarne Pustkowia, który artefakt już zdobył i… łudzi się, że pozostanie jego właścicielem przez dłuższy czas.

Złodzieje lubią organizować swoją działalność i zrzeszać się w organizacje, dlatego często zakładają gildie, które nadają uprawnienia na prowadzenie złodziejskiego procederu na danym terenie. Tego typu stowarzyszenia często finansowane są z procentu, pobieranego od przestępców działających na kontrolowanych terenach oraz z łapówek, opłacanych przez możnych w zamian za ochronę ich dóbr i interesów. Gildie lubią też sprawdzać pośredników, paserów i zleceniodawców, co sprawia, że zrzeszeni w niej łotrzykowie, mają gwarancję bezpieczeństwa przy prowadzeniu swoich szemranych interesów. No, przynajmniej do czasu, aż nie zostaną złapani przez straż.

Umiejętności kasty łotrowskiej od 0 POZ:

- Język łotrów;
- Krycie się;
- Mylenie śladów;
- Ocena wartości;
- Podstawy fałszerstwa;
- Przystawienie;
- Rozbezpieczenie;
- Skradanie;
- Unik;
- Wykrycie.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Charakteryzacja;
- Kradzież kieszonkowa;
- Manewr;
- Wspinaczka;
- Zręczne ręce.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Błyskawiczny atak;
- Nieczysty cios;
- Obłaskawianie bestii;
- Odczytywanie pergaminów;
- Ogłuszenie;
- Oswobodzenie;
- Przekupstwo;
- Uniżony ton;
- Wycieranie magii;
- Zasłona bitewna.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, ubranie typowe, krzesiwo i hubka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, 10 wytrychów.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, barbarzyńca, bard, czarnoksiężnik, demonolog, elementalista, iluzjonista, kapłan, łowca, łowca czarownic, mag, szaman, wojownik.

Przyrosty współczynników z profesji złodzieja											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
0	10+	20+	20+	10+	+	+	0	10+	10+	35	3

Przyrosty odporności z profesji złodzieja									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10+	10+	+	0	20+	20+	0	+	0

+ oznacza dodatkowy dorzut k10.

Kasta kleryczna

Kasta kleryczna zrzesza profesje, które uznają duchową sferę życia za najważniejszą i na tę modłę starają się kształtować świat. Są to zatem wyznawcy najprzeróżniejszych bóstw i kultów, postacie o jasno sprecyzowanym światopoglądzie i osobnicy, uznający wpływ przeznaczenia, czy też innych sił wszechświata, za determinujący życie. Ich głównym celem jest odkrywanie tych prawd przed innymi, w czym pomaga im dostęp do magii – nie jest to jednak magia w rozumieniu nauki o energii magicznej przepływającej przez Ornwar, jak rozumieją ją czarodzieje, a siła ich wiary, dzięki której mogą wpływać na świat, zgodnie z wolą wyznawanych przez nich bóstw.

Bo o ile praktycznie każdy z mieszkańców tego świata zwykle wyznaje jakieś bóstwo, dla przedstawicieli kasty klerycznej więź z bogiem jest najważniejsza i determinuje ich działanie. Spędzają więc życie na zgłębianiu tajemnic tego świata oraz na nauczaniu innych o wpływie wyznawanego boga na życie maluczkich. Spotkać ich można wszędzie i zwykle posiadają wysoką i niepodważalną pozycję. Często pełnią rolę liderów lokalnych społeczności i piastują doradcze stanowiska przy samych władcach. Niestety nie zawsze ich aktywność sprowadza się do nauczania i wspierania innych. Czasami tworzą mroczne kulty, które ze względu na posiadaną wiedzę, uważają się za uprzywilejowane – wybrańców, którzy mają prawo choćby siłą zmuszać innych do posłuszeństwa.

Jak w przypadku innych kast, także tutaj wyróżniamy szereg profesji, które różnią się światopoglądem (pomijając samą naturę wyznawanego boga) i sposobem przekładania wiary na funkcjonowanie w społeczeństwie.

Pierwszą profesją wchodzącą w skład tej kasty są **astrologowie**, zwani także kapłanami gwiazd, czasu i przeznaczenia. To wnikliwi obserwatorzy rzeczywistości, którzy zgłębiają dawno zapomnianą wiedzę i starają się odpowiadać na pytanie, dotyczące natury bóstw, wszechświata oraz istoty życia. Uważani są za mędrców, wiecznie pogrążonych w studiach nad księgami czy artefaktami, jednak ich zdolność do przepowiadania przyszłości i dostrzegania następstw zachodzących wydarzeń, jest nie do przecenienia. Nic więc dziwnego, że z ich rad korzystają nawet koronowane głowy.

Druidzi natomiast są kapłanami natury i równowagi. Wierzą, że Orwnar został stworzony przez bogów w równowadze, zaś działania istot rozumnych wpływają na tę równowagę, spychając świat na skraj zagłady – czego potwierdzeniem wydaje się być Wielka Katastrofa. W powszechnym jednak postrzeganiu są kapłanami specjalizującymi się w kontaktach z naturą – zarówno zwierzętami, jak i roślinami. Żyją w leśnych ostępach, samotniach lub pustelniach i posiadają zdolność przemieniania się w zwierzęta. To oczywiście jest jednak bardzo jednostronna interpretacja ich zdolności i obyczajów.

Najbardziej typowymi przedstawicielami kasty są natomiast **kapłani**, czyli osobnicy, którzy poświecili życie bezpośredniej służbie bogu i nawracaniu innych na wyznawaną wiarę. Są rękami i ustami bóstw i choć tak naprawdę rzadko który i rzadko kiedy dostąpi zaszczytu bezpośredniego obcowania z bogiem, wielu mieszkańców tego świata hołubi ich niemal jak samych bogów. To właśnie kapłani mają największy wpływ na moc posiadaną przez dane bóstwo (która zależy od liczby wyznawców), nic więc dziwnego, że to na ich barki spada odpowiedzialność za większość konfliktów, wybuchających na tle religijnym.

Mnisi uważają wiarę za drogę do samodoskonalenia swojego ciała i umysłu. Poświęcają się kontemplacji i szukaniu bezpośredniego połączenia z istotami boskimi, dzięki czemu zyskują zdolności, wykraczające poza normalnie przyjęte granice. Znani są także jako kronikarze bieżących dziejów, wojownicy, walczący bez broni, oraz uzdrowiciele. Często zakładają klasztory, gdzie mają możliwość wyciszenia się z dala od zgiełku, powodowanego przez innych, oraz doskonalą się w używaniu sztuk walki.

Półbogowie najbardziej zbliżyli się do istot boskich. Uważają się za ich następców, awatarów czy śmiertelne wcielenia i budują kult wokół własnej osoby. Niektórym z nich udaje się nawet dostać na panteon i są uznawani za pełnoprawne bóstwa. Większości jednak nie jest dany ten los i giną uśmierceni przez tych, do których próbują dołączyć. Nic więc dziwnego, że praktykowanie tej profesji jest niebezpieczne, jednak nagroda, czekająca na końcu tej drogi, motywuje do ryzyka. Wielu półbogów jest wyznawanych lokalnie, nawet długo po swojej śmierci, jeśli tylko mieli wpływ na lokalną społeczność. Póki jednak istnieje ich kult, wciąż mogą mieć nadzieję, że powrócą do życia i będą kontynuować swą ścieżkę ku prawdziwej boskości.

Ostatnią profesję z tej kasty tworzą **szamani**, czyli kapłani dusz. Posiadają oni nierozerwalną więź z duchami zmarłych i potrafią się z nimi kontaktować. Te umiejętności pozwalają im sięgać po wiedzę niedostępną dla nikogo innego i dają częściowy wgląd w miejsca, do których dostęp mają wyłącznie bogowie. Szamani nierozerwanie związani są z barbarzyńskimi hordami i dziką naturą. Pod pewnymi względami przypominają druidów, ale to nie równowaga jest ich celem, a spokój otaczających ich dusz. Zwykle są częścią jakichś społeczności, jednak ze względu na naturę swej profesji, zwykle trzymają się na uboczu.

Astrolog

Astrologowie to naukowcy Ornwaru. Zajmują się badaniami i zgłębianiem wiedzy, a napędza ich chęć dogłębnego poznania tajemnic wszechświata. Kiedyś skupiali się przede wszystkim na przewidywaniu przyszłości oraz wyznaczaniu losów jednostek i państw, dziś równie często sięgają ku przeszłości, starając się przebić zasłonę dziejów w postaci Wielkiej Katastrofy. To właśnie astrologowie są naczelnymi historykami i archeologami, którzy poświęcają życie, badając artefakty i ruiny Kamiennego Cesarstwa.

Wciąż jednak, aby posiąść pożądaną wiedzę, równie często próbują odczytać mowę gwiazd rozpiętych na nieboskłonie, jak i kontaktować się z jedynymi bytami, które przypuszczalnie mogą pamiętać czasy sprzed Katastrofy – bogami. Są więc żarliwymi kapłanami, przenikliwymi wróżbitami oraz skrupulatnymi kronikarzami wszelkiej wiedzy. Można ich spotkać wszędzie – w szkołach magii, gdzie piastują wysokie stanowiska, w miejskich świątyniach, gdy starają się modlitwą i medytacją zgłębić wiedzę niedostępną w inny sposób, czy też na szlaku, w towarzystwie podróżnych czy poszukiwaczy przygód, ufających że pozostawanie w jednym miejscu nijak nie przybliża ich do poznania oblicza otaczającego świata.

Istnieje hipoteza, że astrologowie, jako jedyni, przewidzieli nadchodzącą Wielką Katastrofę – lecz albo nie dawano im wiary, albo zachowali tę wiedzę dla siebie, wierząc że aktywne działanie tylko oddali finał wielkiej batalii i nadejście nowego porządku. Być może, choć nie jest to pogląd, z którym zgadzają się wszyscy przedstawiciele tej profesji, to właśnie oni sprawili, że wojny ustały, a wszystko, co działo się wcześniej, uległo zapomnieniu. I właśnie ta myśl jest motywacją dla wielu astrologów, aby zapomnianą wiedzę odkryć na nowo.

Jeśli chodzi o stosowany rynsztunek, astrologowie wolą użyteczne odzienie, często rezygnując dla niego z lepszej ochrony. Ich magia i zdolność do przewidywania przyszłości są jednak skuteczniejszym zabezpieczeniem, niż nawet najtwardsza stal. Gdy trzeba, nie wahają się przed użyciem oręża – jednak ograniczają się do broni lekkich, raczej szlifując zdolności intelektualne, niż tężyznę fizyczną.

Umiejętności kasty klerycznej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Gromadzenie Punktów Magii;
- Kanon wiary;
- Nietykalność;
- Odczytywanie pergaminów;
- Odporność na przekleństwa;
- Pisanie magii;
- Religioznawstwo;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Astrologia;
- Legendoznawstwo;
- Ocena wartości;
- Wróżbiarstwo;
- Wykrycie.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Czytanie przeszłości;
- Dar boży;
- Identyfikacja materii;
- Identyfikacja przedmiotów;
- Niszczenie magii;
- Objawienie;
- Podstawy chirurgii;
- Podstawy leczenia;
- Widzenie przyszłości;
- Zielarstwo.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lub jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, ubranie podróżne, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie, zestaw do wróżenia.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Wszystkie z wyjątkiem barbarzyńcy, mnicha, pogromcy, półboga i władcy smoków.

Przyrosty współczynników z profesji astrologa											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
0	0	+	10+	20+	20+	10+	10+	10+	20+	20	2

Przyrosty odporności z profesji astrologa									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20+	10+	20+	+	+	0	0	0	0	10+
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Druid

Druidzi to kapłani natury i strażnicy równowagi na Ornwarze. Głównie dzięki nim udało się oczyścić ucywilizowaną część Kontynentu po Wielkiej Katastrofie i przywrócić życie w miejscach, gdzie wydawało się, że nie może ono powrócić. I choć dzisiaj ta rola mocno się zmieniła (nie licząc obszarów za Pasmem Granicznym, gdzie wciąż pojawiają się przedstawiciele tego fachu, próbując oczyszczać kolejne połacie ziemi), nadal mają swój udział w kształtowaniu obecnego świata, szczególnie przy ochronie miejsc, zagrożonych rozwojem cywilizacji. Dlatego można ich spotkać wszędzie tam, gdzie prowadzi się masową wycinkę drzew, czy niekontrolowane łowy na zagrożone gatunki.

Wbrew powszechnemu wyobrażeniu druidzi nie są odludkami, kryjącymi się po lasach i zaroślach. Choć preferują bezpośredni kontakt z naturą, często są członkami niewielkich społeczności, pełniąc w nich funkcję kapłana, lekarza i mędrca. Czasami można ich spotkać na dworach, gdzie pełnią funkcję doradczą i realizują swoje cele oferując rozwiązania, które nie będą głęboko ingerowały w równowagę okolicznej przyrody. W wielkich miastach spotyka się ich rzadziej, ale i tam zjawiają się na targach, gdzie ustawiają kramy z ziołami, czy prowadzą zlokalizowane na podgrodziach lecznice dla zwierząt hodowlanych.

Jako duchowni odlegli od problemów wielkiego świata, rzadko angażują się w spory czy wojny, choć nie oznacza to, że nie mają tu nic do zaoferowania. W wojsku pełnią rolę tropicieli i zwiadowców, potrafiących poruszać się po dzikim terenie z zadziwiającą łatwością i nawiązujących kontakt z lokalną fauną, będącą znakomitym źródłem informacji. W razie czego zajmują się także leczeniem rannych czy doglądaniem armijnych zwierząt. Wielu dowódców już wie, że dzięki druidowi konie szybciej odpoczywają, a skuteczność jazdy, dzięki zdrowym i silnym zwierzętom, wzrasta proporcjonalnie do posłuchu, jaki mu się okazuje.

Choć zwykle unikają walki, kiedy trzeba potrafią się bronić, często też posiłkują się zwierzęcymi towarzyszami. Nierzadkie są historie, gdy niepozorny staruszek przemieniał się w krzepkiego niedźwiedzia i samodzielnie rozprawiał z małą armią zaskoczonych siepaczy.

Umiejętności kasty klerycznej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Gromadzenie Punktów Magii;
- Kanon wiary;
- Nietykalność;
- Odczytywanie pergaminów;
- Odporność na przekleństwa;
- Pisanie magii;
- Religioznawstwo;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja bestii;
- Identyfikacja roślin;
- Obłaskawienie bestii;
- Podstawy leczenia;
- Zielarstwo.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Dar boży;
- Naznaczenie zwierzęcia;
- Odegnanie bestii;
- Pierwotna polimorfia;
- Podstawy chirurgii;
- Przywołanie zwierzęcia;
- Tropienie;
- Trzeźwość umysłu;
- Wtopienie w naturę;
- Wyczucie zachwiania równowagi.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lub jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, skóra cienka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, zestaw do opatrywania ran.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, ludzie, niziołki, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Astrolog, barbarzyńca, elementalista, kapłan, łowca, łowca czarownic, mag, szaman, wojownik.

Przyrosty współczynników z profesji druida											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
10+	+	+	0	+	20+	10+	20+	0	20+	35	3

Przyrosty odporności z profesji druida									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20+	0	10+	0	10+	10+	0	0	10+	+

+ oznacza dodatkowy dorzut k10.

Kapłan

Kapłani to duchowni, którzy poświęcają się posłudze bogu i nawracaniu innych na własną wiarę. Stanowią najwyższy autorytet w kwestiach związanych z wyznawanym kultem, opiekują się świątyniami i wiernymi. Czasami prowadzą działania misjonarskie lub zajmują się leczeniem i niesieniem pomocy potrzebującym. Jednak ich postępowanie i charakter ściśle zależy od natury wyznawanego boga – może się zdarzyć, że przewodzą siatkom mrocznych kultystów, czy zwodzą, prowadząc niewinnych prosto w objęcia śmierci, jeśli tylko uznają, że bóg wymaga takiej ofiary. Młodzi kapłani, bez na stałe przypisanego miejsca w kościelnej hierarchii, często wyruszają w drogę z poszukiwaczami przygód – zajmują się wówczas zadaniami zleconymi im przez przełożonych lub zajmują nawracaniem napotykanych ludów i głoszeniem słowa swojego boga.

W strukturze społecznej zajmują miejsce pośredników między śmiertelnikami i bogami, na tym budując swój autorytet. Jest wiele miejsc na Ornwarze, gdzie ich zdanie jest równie poważane, co słowa króla, a czasami nawet bardziej. Zwykle utrzymają, że władza boska stoi ponad władzą świecką, czym narażają się na tarcia na tle politycznym. Nie przeszkadza im to jednak służyć władcom jako doradcy, czy wręcz być gwarantem władzy na danym terenie. Mądrzy władcy nie występują jawnie przeciwko kapłanom, a mądrzy kapłani subtelnie korzystają z wpływu, jaki mają na władcę.

Władza polityczna, choć często pożądana przez przedstawicieli tej profesji, nie jest jednak ich najważniejszym celem. W myśl zasady, że siła boga zależy od liczby jego wyznawców, większość swoich starań kierują na prowadzenie jawnej lub skrytej walki z kapłanami innych kultów oraz pozyskiwanie nowych wyznawców. To właśnie kapłani stoją za toczonymi od zawsze wojnami religijnymi – w przypadku ich powodzenia zwykle ranga religii wzrasta, a bóstwo zyskuje nowych wyznawców (lub inne bóstwo słabnie, na skutek utraty własnych), zaś w przypadku niepowodzenia, całą winę zrzucają na nieudolnych władców i wojskowych, próbując wzmocnić swoją pozycję ich kosztem, a często narzucając państwu charakter religijny.

Umiejętności kasty klerycznej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Gromadzenie Punktów Magii;
- Kanon wiary;
- Nietykalność;
- Odczytywanie pergaminów;
- Odporność na przekleństwa;
- Pisanie magii;
- Religioznawstwo;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Dar boży;
- Identyfikacja martwiaków;
- Pieśń modlitewna;
- Podstawy leczenia;
- Rozgrzeszenie.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Dar boży (2);
- Fanatyzm wiary;
- Immunitet inkwizycyjny;
- Podstawy chirurgii;
- Przejrzenie intencji;
- Przekleństwo;
- Przywrócenie witalności;
- Trzeźwość umysłu;
- Zielarstwo;
- Zniszczenie martwiaka.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lub jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, ubranie podróżne, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie, modlitewnik oraz symbol boga.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, połogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Wszystkie z wyjątkiem mnicha, pogromcy, półboga i władcy smoków.

Przyrosty współczynników z profesji kapłana											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
5+	+	0	0	5+	20+	10+	10+	10+	20+	35	3

Przyrosty odporności z profesji kapłana									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	20+	10+	+	10+	0	0	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Mnich

Mnisi wykorzystują wiarę do samodoskonalenia i szukania odpowiedzi na pytania o sens istnienia i rolę śmiertelnych w skomplikowanym mechanizmie działania wszechświata. Nic więc dziwnego, że całe ich życie to ciągłe doskonalenie swojego ciała – poprzez nieustające ćwiczenia oraz praktykowanie sztuk walki bez broni – oraz umysłu – poprzez medytację i próby zbliżenia się do boga na poziomie mistycznym. Życie poświęcają wierze, a swoje ciała traktują jako najlepsze narzędzie do pokazywania innym oblicza wyznawanego boga. Są zatem śmiertelnie skuteczni w walce, choć pozornie mogą wydawać się bezbronni, i potrafią zmusić ciało do wysiłku wykraczającego poza normalne możliwości przedstawiciela własnej rasy – częściowo dzięki doskonałemu jego wyćwiczeniu, a częściowo dzięki magii.

Tradycyjnie mnichów wiąże się z osadzonymi na odludziu klasztorami, gdzie mogą w spokoju oddawać się próbom zbliżenia do bogów, tworząc samowystarczalną mikrospołeczność, unikającą obcych i trzymającą się z daleka od spraw wielkiego świata. To jednak tylko pozór, prawdziwy do czasu ukończenia przez przedstawiciela tej profesji szkolenia – później każdy z mnichów na własną rękę realizuje swoje powołanie. Niektórzy z nich pozostają oczywiście w klasztorze, oddając się całkowicie opiece nad nim oraz szkoleniom nowych adeptów, częściej jednak wyruszają w dalekie podróże – czy to celem nawracania, czy to wykonując świętą misję, zesłaną im przez boga podczas medytacji, czy aby założyć własny klasztor i nauczać tej drogi życiowej innych.

Klasztory są doskonałymi szkołami walk bez broni – zwykle w każdym z nich tradycyjnie naucza się jednej sztuki, którą – jako jedyną biegłość w walce – wykorzystuje każdy z tamtejszych mnichów. Po sposobie walki można zatem rozpoznać pochodzenie przedstawiciela tej profesji, jednakże niewiele osób potrafi w mieszaninie magii i ciosów dostrzec niuanse identyfikujące nauczyciela, a tym samym macierzysty klasztor postaci. Chociaż same sztuki walki już dawno przestały być wyłączną domeną mnichów i ich klasztorów, to wiele odób właśnie tam udaje się po nauki.

Umiejętności kasty klerycznej od 0 POZ:
- Czytanie magii;
- Gromadzenie Punktów Magii;
- Kanon wiary;
- Nietykalność;
- Odczytywanie pergaminów;
- Odporność na przekleństwa;
- Pisanie magii;
- Religioznawstwo;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:
- Odporność na trucizny;
- Podstawy leczenia;
- Trzeźwość umysłu;
- Unik;
- Walka w trudnych warunkach.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:
- Błyskawiczny atak;
- Dar boży;
- Droga doskonałości;
- Fanatyzm wiary;
- Letarg regeneracyjny;
- Ogłuszenie;
- Pieśń modlitewna;
- Podstawy chirurgii;
- Przywrócenie witalności;
- Zielarstwo.

Ekwipunek startowy:

Zestaw do opatrywania ran, krzesiwo i hubka, ubranie dobre, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, modlitewnik i symbol boga.

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Wyłącznie z bardem.

Przyrosty współczynników z profesji mnicha											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
10+	10+	10+	+	0	20+	10+	0	+	20+	45	1

Przyrosty odporności z profesji mnicha									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	10+	10+	10+	10+	10+	0	0	10+
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Półbóg

Półbogowie wierzą, że mają w sobie tę cząstkę boskości, która wyniesie ich na panteon. Sami obierają sobie domenę, wskazują źródło pochodzenia własnej boskości i wyruszają w podróż, aby przekonać do tego innych. Ich celem jest budowanie społeczności wyznawców, choć zwykle wygląda to jak próba nauczania śmiertelnych spoglądania na świat w podobny do siebie sposób. Przedstawiciele tej profesji mają ograniczoną zdolność czynienia cudów, zwanych przemianami półboskimi, dzięki którym dowolnie wpływają na rzeczywistość i które niebezpiecznie zbliżają ich do konfrontacji z prawdziwymi bogami. To może być też powód, dla którego tak rzadko z owych przemian korzystają.

Bycie półbogiem nie jest wyborem jako takim – z elementem boskości trzeba się urodzić, zaś szkolenie profesjonalne to tak naprawdę poznawanie swojej natury i odkrywanie możliwości. Nic więc dziwnego, że niewielu jest półbogów na Ornwarze – zwykle są oni zwalczani przez innych, którym marzy się boskość oraz kapłanów, strzegących domeny „prawdziwych" bóstw. Od czasu do czasu zdarzają się jednak charyzmatyczne jednostki, które ustrzegły się kar boskich i porwały za sobą tak duże rzesze wyznawców, żeby otwarcie upomnieć się o należne im miejsce na boskim panteonie. Większość z nich ginie właśnie wtedy, pociągając za sobą w niepamięć i niebyt także swoich najbliższych popleczników i najgorliwszych wyznawców, niektórzy jednak osiągają boskość i dziś są wyznawani na równi z innymi bogami.

Ilość półbogów na Ornwarze trudna jest do oszacowania. Co najmniej kilku utworzyło już spore kulty, zasięgiem obejmujące całe krainy, a pewnie jest także kilku innych, którzy rozwijają się i wyczekują momentu, w którym ogłoszą światu swoje przybycie. Z całą pewnością jest także wielu młodych i ambitnych przedstawicieli tej profesji, którzy dopiero wkraczają na ścieżkę ku swej boskości i dopiero uczą się znajdywania chwiejnej równowagi między nieograniczonymi możliwościami, a nie drażnieniem tych, którzy z niepokojem mogą patrzyć na pojawiającą się konkurencję.

Umiejętności kasty klerycznej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Gromadzenie Punktów Magii;
- Kanon wiary;
- Nietykalność;
- Odczytywanie pergaminów;
- Odporność na przekleństwa;
- Pisanie magii;
- Religioznawstwo;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Dar boży;
- Letarg medytacyjny;
- Przemiany półboskie;
- Wyczucie zachwiania równowagi;
- Zatajenie charakteru.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Czytanie przeszłości;
- Dar boży (2);
- Immunitet inkwizycyjny;
- Objawienie;
- Odparcie bóstwa;
- Podstawy chirurgii;
- Podstawy leczenia;
- Przekleństwo;
- Rozgrzeszenie;
- Zapożyczenie zdolności.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lub jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, ubranie podróżne, komplet cynowych naczyń, derka, dobre ubranie, wybrany przedmiot związany z etosem (wymaga akceptacji MG).

Dopuszczalne rasy:

Elfy, gnomy, krasnoludy, ludzie, niziołki, orki, półogry, półolbrzymy, półorki, półelfy.

Łączenie profesji:

Niemożliwe.

Przyrosty współczynników z profesji półboga											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
10+	5+	0	0	5+	10+	10+	20+	+	20+	35	3

Przyrosty odporności z profesji półboga									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20+	+	+	10+	0	10+	0	0	0	20+
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Szaman

Szamani to pasterze dusz, klerycy, kultywujący pamięć przodków i opiekujący się tymi, którzy po śmierci, z różnych powodów, nie zaznają ukojenia. Z racji obcowania z duchami i możliwości porozumiewania się ze zmarłymi, ich profesję otacza aura nabożnego szacunku, pomieszanego z obawą. Nic więc dziwnego, że w plemiennych społecznościach, z których się wywodzą, zajmują szczególne miejsce, nierzadko mając ogromny wpływ na ich działania. Jednak często, targani podszeptami zmarłych, przemieszczają się z miejsca na miejsce, docierając do innych społeczności i wśród nich budują kult, oparty o kontakty z duszami zmarłych.

Szczególną cechą przedstawicieli tej profesji jest ich umiejętność łączenia wolnych dusz z magicznymi tatuażami, czy malunkami nanoszonymi na ciała innych osób. Znani są z tego, że potrafią animować tatuaże i wzmacniać ciała, na których są one naniesione, choć rzadko kiedy gotowi są zrobić to wyłącznie za obietnicę hojnej zapłaty. Podobno każdy szamański czar można zakląć w odpowiednim malunku, zaś uaktywnia się on automatycznie, kiedy tylko będzie potrzebny lub zdecyduje o tym jego właściciel. Nic więc dziwnego, że sami szamani mają ciała pokryte najprzeróżniejszymi wzorami. Mówi się także o magicznych tatuażach, które po zadziałaniu potrafią zregenerować swoje właściwości – są one jednak tajemnicą strzeżoną przez szamanów i wiążą się z praktykowaną przez nich magią.

Pod pewnymi względami szamani przypominają druidów – także żyją w zgodzie z naturą i dbają o równowagę, w tym przypadku miedzy światami żywych i umarłych. W innych aspektach bliżej im do astrologów, gdyż dzięki kontaktom z duchami mogą poznawać przeszłość i przewidywać przyszłe wydarzenia. Jednak tak naprawdę są bardziej świadomymi barbarzyńcami, którzy kierują się własnym instynktem (a dokładniej wskazówkami przynoszonymi im przez duchy), cenią sobie wolność i podążają nieprzeniknionymi przez postronnych obserwatorów ścieżkami. Biada jednak temu, kto ośmieli się zbagatelizować szamana – bo gniew duchów potrafi być dokuczliwy!

Umiejętności kasty klerycznej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Gromadzenie Punktów Magii;
- Kanon wiary;
- Nietykalność;
- Odczytywanie pergaminów;
- Odporność na przekleństwa;
- Pisanie magii;
- Religioznawstwo;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja roślin;
- Letarg medytacyjny;
- Magiczne tatuaże;
- Podstawy leczenia;
- Rozmowa z duchami.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Dar boży;
- Gniew duchów;
- Identyfikacja bestii;
- Naznaczenie zwierzęcia;
- Podróż astralna;
- Podstawy chirurgii;
- Przekleństwo duchów;
- Wróżbiarstwo;
- Wtopienie w naturę;
- Zielarstwo.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lub jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, skóra cienka, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, zestaw do wróżenia.

Dopuszczalne rasy:

Każda z wyjtkiem krasnoluda.

Łączenie profesji:

Astrolog, barbarzyńca, bard, czarnoksiężnik, druid, elementalista, iluzjonista, kapłan, kłusownik, łowca, łowca czarownic, szpieg, wojownik, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji szamana											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
10+	+	+	+	+	20+	20+	5+	0	20+	35	3

Przyrosty odporności z profesji szamana									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	20+	+	0	10+	10+	0	0	0

+ oznacza dodatkowy dorzut k10.

Kasta czarodziejska

Kasta czarodziejska to przedstawiciele profesji posługujących się energią magiczną, czerpaną z otaczającego ich świata. Ich magia ma charakter ustrukturyzowany (to tak zwana magia formularna) lub spontaniczny, kształtowany wolą rzucającego czar. Przedstawiciele tej kasty przechodzą bardzo podobne szkolenie wstępne, budujące ich wrażliwość na magię oraz uczące podstawowego się z nią obchodzenia. Dopiero później obierają sobie indywidualne szkoły magii, dołączając do poszczególnych profesji. Nie ma wątpliwości, że czarodzieje są jednymi z najpotężniejszych mieszkańców Ornwaru, jednak zanim osiągną pełnię swojego potencjału, muszą się wiele nauczyć.

Przedstawiciele tej kasty są najlepiej zhierarchizowaną i zorganizowaną grupą na Ornwarze, co jest związane z potrzebą pełnienia stałej kontroli nad tak potężnym narzędziem, jakim jest energia magiczna, oraz ustrukturalizowanym systemem ich kształcenia i rozwoju. Na czele kasty stoi Wielka Kapituła Czarodziejska, składająca się z siedmiu osób mających ostateczne zdanie na tematy związane z magią i stanowiących prawo dla wszystkich przedstawicieli kasty. W jej skład wchodzi sześciu najwyższych rangą arcymistrzów szkół magii oraz arcykapłan bogini magii, Fragilli. Choć teoretycznie Wielka Kapituła jest niezależna i nie ma nad sobą władzy zwierzchniej, jest zwykle uwikłana w polityczne zależności, związane z jej aktualnymi członkami. Przynależność do tego organu wiąże się z wielkim prestiżem i władzą, ale żeby do niego trafić, trzeba być naprawdę potężnym czarodziejem. Jednak dla nikogo nie jest tajemnicą, że Kapituła tylko ogranicza rozwój jej członków, sprawiając że w praktyce najpotężniejszymi czarodziejami są jednostki niezależne.

Podobnie jak w innych kastach, także tutaj występuje podział na profesje, którego kluczem jest przynależność do określonej szkoły magii.

Pierwszą profesją są **alchemicy**, którzy poświęcają się studiom nad przemianą materii za pomocą magii – ich domeną są mikstury i wywary, ale także minerały i związki chemiczne. Zajmują się zielarstwem i uzyskiwaniem efektów magicznych z niektórych roślin, polują na magiczne bestie (często wykorzystując do tego grupy poszukiwaczy przygód) i pozyskują z nich rzadkie komponenty, które potem badają, wyodrębniając z nich ekstrakty o magicznych właściwościach. O ile czarodzieje to naukowcy Ornwaru, o tyle alchemicy to naukowcy wśród czarodziejów.

Nieco w cieniu innych pozostają **czarnoksiężnicy**, czyli czarodzieje, którzy za swoją domenę obrali czarną magię, zwaną nekromancją. Studia nad stanem ciał istot rozumnych oraz ich umysłów po śmierci, nie należą do najprzyjemniejszych i najmilej widzianych społecznie tematów, jednak wielu możnych jest bardzo zainteresowanych sposobami wykorzystania zmarłych do celów militarnych, czy możliwością wydłużenia swojego życia. Nic więc dziwnego, że nikt nie odważył się zdelegalizować tej gałęzi magii i przepędzić praktykujących ją czarodziejów.

Odrobinę gorzej mają równie niemile oglądani **demonolodzy**, specjalizujący się w magii krwi, powiązanej z istotami, pochodzącymi z innych sfer. Mówi się, że dawniej ta szkoła magii była zakazana, jednak wraz z Wielką Katastrofą i pojawieniem się istot z innych światów (szczególnie demonów), prawo to zostało zweryfikowane, gdyż demonolodzy, posiadający wiedzę o tych bytach, stali się potrzebni, jak nigdy dotąd. Po prawdzie to właśnie oni bronią cywilizowanych krain przed demonicznymi bytami z Czarnych Pustkowi… oni także wabią je tutaj i próbują usidlić, aby zwiększyć swoją moc.

Elementaliści skupiają się na dogłębnym poznaniu magii opartej o siłę żywiołów: ognia, powietrza, wody lub ziemi. I choć jest to tylko jedna profesja, w rzeczywistości stanowi zlepek bardzo pokrewnych, ale też skrajnie różnych grup czarodziejów, którzy zafascynowali się żywiołami, istotami zrodzonymi z żywiołów oraz wykorzystaniem ich do bardziej praktycznych celów. Prawdopodobnie mogliby zdominować całą kastę, jednak przeszkadzają w tym ciągle toczone wewnętrzne spory między zwolennikami różnych żywiołów.

Pozornie najmniej prestiżową szkołą magii, ale równie potężną, zajmują się **iluzjoniści**, którzy zgłębiają skutki magicznego oddziaływania na umysły. Wydawać by się mogło, że praktykują oni zaledwie kuglarskie sztuczki, jednak każdy, kto miał do czynienia z doświadczonym przedstawicielem tej profesji, wie, że choć magia miraży nie została stworzona do ranienia, potrafi być jeszcze bardziej zjadliwa od innych szkół magii. Zresztą za potęgę iluzjoniści zapłacili najstraszliwszą cenę – oddziaływanie na umysły innych nie pozostaje bez wpływu na ich własne jaźnie, skutkiem czego często staczają się na skraj obłędu.

Na koniec zostali **magowie**, czyli typowi i najliczniejsi przedstawiciele tej kasty. Badają moc białej magii, którą najprościej sprowadzić do oddziaływania elektrycznego i magnetyzmu, choć w swoim arsenale mają wiele innych, bardzo praktycznych i przydatnych zaklęć. To właśnie magowie zbudowali podwaliny pod współczesną strukturę kasty i pośród nich pojawili się adepci, którzy później założyli pozostałe szkoły magii. Może to właśnie stąd wynika szczególny respekt, jakim darzeni są przez innych czarodziejów.

Alchemik

Alchemicy wierzą, że każdą materię można przy pomocy magii zmienić w inną, uzyskując przy tym wymierne korzyści. Nic więc dziwnego, że przez wiele lat zajmowali się próbami przemiany innych metali w złoto, choć gdy im się to wreszcie udało, okazywało się, że koszty tego procesu znacznie przekraczają potencjalny zysk. Na tej samej zasadzie zaczęli więc zgłębiać inne substancje i szybko się przekonali, że tutaj szansa na osiągnięcie korzyści jest zdecydowanie większa. Zajmują się zatem badaniem substancji i ich właściwości, wzajemnym oddziaływaniem na siebie różnorakich preparatów i ich użytkowym wykorzystaniem w celach zarobkowych oraz do dalszych badań. W ich domenie znajdują się także toksyny, trucizny i kwasy oraz sposoby ich neutralizacji, przez co zdarza się, że zajmują się uzdrowicielstwem. Obecnie alchemików utożsamia się przede wszystkim z czarodziejami, zajmującymi się wytwarzaniem magicznych mikstur i dekoktów. Jest to dość krzywdząca opinia, gdyż alchemicy są przedstawicielami kasty czarodziejskiej, którzy najsprawniej posługują się energią magiczną, jednak w dużej mierze oddaje ona charakter ich badań i posiadanych umiejętności.

Czarodzieje tej profesji już dawno odkryli i dokładnie opisali wiele mechanizmów, pozwalających dokonywać najprzeróżniejszych przemian materii, używając do tego celu wszelkiej maści substratów, katalizatorów i – oczywiście – magii. Dlatego wielu z nich zajmuje się pozyskiwaniem materii organicznej w postaci komponentów magicznych istot, których właściwości można później przenieść na użytkowników wytworzonych wywarów i ekstraktów. A jako że ubicie niektórych z tych stworów może stanowić wyzwanie nawet dla potężnych czarodziejów, często wybierają się na wyprawy w towarzystwie grup poszukiwaczy przygód, którzy chętnie pomagają im w pozyskiwaniu odpowiednich komponentów, licząc w zamian na wsparcie za pomocą eliksirów i magii. Wiele takich grup za cel obiera sobie Czarne Pustkowia, gdzie spotkać można niezbadane istoty o najprzeróżniejszych właściwościach i mocach, a także skarby i artefakty, które pożądane są przez każdego, bez względu na wykonywaną profesję.

Umiejętności kasty czarodziejskiej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Identyfikacja oczarowania;
- Identyfikacja przedmiotów;
- Medytacja;
- Odczytywanie pergaminów;
- Pisanie magii;
- Rozproszenie magii;
- Szkoła magii;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja materii;
- Neutralizacja substancji;
- Odporność na trucizny;
- Pozyskanie komponentu;
- Preparowanie mikstur.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Dostrajanie magii;
- Kondensacja czarów;
- Niszczenie magii;
- Odporność na szok inferyczny;
- Tunelowanie czaru;
- Tworzenie różdżek;
- Umagicznianie;
- Uśpienie magii;
- Zdjęcie oczarowania;
- Zielarstwo.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, dobre ubranie, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, magiczna księga.

Dopuszczalne rasy:

Każda.

Łączenie profesji:

Astrolog, bard, czarnoksiężnik, czarny rycerz, demoniczny rycerz, demonolog, elementalista, gwardzista, hiena cmentarna, iluzjonista, kapłan, kłusownik, łowca, łowca czarownic, mag, paladyn, rycerz, szpieg, wojownik, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji alchemika											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
0	0	10+	10+	20+	20+	20+	10+	0	5+	20	1

Przyrosty odporności z profesji alchemika									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	+	10+	20+	10+	10+	10+	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Czarnoksiężnik

Czarnoksiężnicy, jak zresztą sama nazwa wskazuje, zajmują się czarną magią, nazywaną też nekromancją. Jest to magia związana ze śmiercią oraz istotami ożywionymi w postaci nieumarłych. Nic więc dziwnego, że nie mają oni zbyt dużego poparcia w społeczeństwie Ornwaru i często są oskarżani o wszelkie zło, czy nieszczęścia spadające na okolicę, w której się znaleźli. Ma to swoje podłoże w historii, gdy praktykowanie tego rodzaju magii było zakazane i zwalczane z całą stanowczością. Współcześnie jednak tę dziedzinę traktuje się równorzędnie do innych szkół magii, zaś w postępowych stronach czarnoksiężnicy cieszą się równym szacunkiem, jak przedstawiciele innych kast czarodziejskich. A miejscami nawet większym.

Nie zmienia to faktu, że studia nad ciałem, szczególnie martwym, uważane jest za zajecie nieczyste. Dla uczonych nie jest także tajemnicą, że czarna magia korumpuje i pcha praktykujących ją czarodziejów coraz głębiej w otchłań mroku, który zaczyna przepełniać ich dusze oraz umysły. To właśnie ona popycha słabszych czarnoksiężników do badań za wszelką cenę – także poświęcając życia postronnych, w imię wyższego celu. Nie zmienia to faktu, że dobrze wykształcony nekromanta, który w pełni panuje nad swoim darem, często wykorzystuje te zdolności w sposób nie tylko akceptowalny, ale także pożądany. Nieumarli stanowią bowiem tanią siłę roboczą, wykorzystywaną w kopalniach i innych miejscach tego typu – szczególnie, gdy warunki pracy są tam niebezpieczne, uniemożliwiając zatrudnianie śmiertelnych.

Czarnoksiężnicy to także jedna z niewielu profesji, której umiejętności znakomicie sprawdzają się na Czarnych Pustkowiach, gdzie pradawne ruiny, zawierające antyczną magię, są praktycznie grobowcami, w których mogą pojawiać się nieumarłe stworzenia. Walka z nimi jest bardzo trudna lub wręcz niemożliwa – przynajmniej bez odpowiedniej wiedzy i magicznej władzy nad martwiakami. Dlatego przedstawicieli tej profesji spotyka się w grupach poszukiwaczy przygód i jako członków ekspedycji badawczych, gdzie nie tylko mogą praktycznie wykorzystać swoje dary, ale także nieźle przy tym zarobić.

Umiejętności kasty czarodziejskiej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Identyfikacja oczarowania;
- Identyfikacja przedmiotów;
- Medytacja;
- Odczytywanie pergaminów;
- Pisanie magii;
- Rozproszenie magii;
- Szkoła magii;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja martwiaków;
- Ochrona życia;
- Odporność na nekromancję;
- Zatajenie witalności;
- Zniszczenie martwiaka.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Dostrajanie magii;
- Kondensacja czarów;
- Odporność na szok inferyczny;
- Przejęcie martwiaka;
- Tunelowanie czaru;
- Tworzenie różdżek;
- Umagicznianie;
- Uśpienie magii;
- Wyssanie witalności;
- Zdjęcie oczarowania.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, dobre ubranie, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, magiczna księga.

Dopuszczalne rasy:

Każda z wyjątkiem niziołków.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarny rycerz, demoniczny rycerz, demonolog, elementalista, gwardzista, hiena cmentarna, iluzjonista, kapłan, kłusownik, łowca, łowca czarownic, mag, rycerz, szaman, szpieg, wojownik, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji czarnoksiężnika											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
+	+	+	10+	10+	10+	20+	+	0	10+	35	3

Przyrosty odporności z profesji czarnoksiężnika									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	10+	0	10+	10+	10+	0	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Demonolog

Demonolodzy to przedstawiciele kasty czarodziejskiej, którzy wyspecjalizowali się w magii krwi. Choć prawdopodobnie istnieli jeszcze przed Wielką Katastrofą, to właśnie to zdarzenie sprawiło, że ich pozycja znacznie wzrosła, a ponadto stali się potężni jak nigdy dotąd.

Początkowo zajmowali się zgłębianiem bytów, które przedostały się na Ornwar poprzez szczeliny, a które silnie reagowały na magię, krew istot rozumnych oraz ich dusze. Szybko odkryli potęgę tych istot i ich bliskie związki z chaotycznymi bóstwami, wietrząc szansę na wykorzystanie tej wiedzy, do budowy swojej pozycji. I w ten oto sposób naukowcy, wykorzystujący magię do ochrony istot rozumnych przed demonicznymi istotami, mieli zmienić się w szalonych kultystów i sługi chaosu, opętane rządzą zyskania mocy, jaka nie jest dostępna zwykłym śmiertelnikom.

Nie oznacza to jednak, że wszyscy demonolodzy są wypaczeni i składają demonom ofiary, w postaci krwi noworodków. Znajdują się pośród nich także realizatorzy pierwotnych założeń, którzy poświęcają życie na tropienie i zwalczanie demonów lub wykorzystywanie ich do poprawy różnych aspektów życia na Ornwarze. Z tego też powodu pozycja tej profesji na świecie nie jest jednoznaczna – nie należą do postaci chętnie przyjmowanych w zamkniętych społecznościach oraz zapraszanych na dysputy o magii czerpanej wprost ze źródeł chaosu, jednak w stosunkowo niewielu miejscach praktykowanie magii demonologicznej zostało zakazane przez prawo.

Bycie demonologiem, to rola odszczepieńca, który albo trzyma się na uboczu, a prace prowadzi w ukryciu, albo oficjalnie podaje się za kogoś innego, nie precyzując jakim rodzajem magii dokładnie się zajmuje. Często jednak ich wiedza i możliwości są elementem pożądanych przez ambitnych władców – bo w końcu jaka armia może się mierzyć z demonicznymi bytami przyzwanymi z innych sfer, albo któż inny może uczynić prawdziwie nieśmiertelnym?

Poza szkołą magii, demonolodzy nie wyróżniają się spośród innych przedstawicieli swej kasty – wierzą że wiedza jest potężniejsza od miecza, a magia jest źródłem ostatecznej władzy.

Umiejętności kasty czarodziejskiej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Identyfikacja oczarowania;
- Identyfikacja przedmiotów;
- Medytacja;
- Odczytywanie pergaminów;
- Pisanie magii;
- Rozproszenie magii;
- Szkoła magii;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja demonów;
- Ochrona życia;
- Odporność na przekleństwa;
- Zatajenie charakteru;
- Zniszczenie demona.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Dostrajanie magii;
- Kondensacja czarów;
- Odporność na szok inferyczny;
- Przejęcie demona;
- Tunelowanie czaru;
- Tworzenie różdżek;
- Umagicznianie;
- Uśpienie magii;
- Zatajenie witalności;
- Zdjęcie oczarowania.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, dobre ubranie, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, magiczna księga.

Dopuszczalne rasy:

Każda z wyjątkiem niziołków.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarnoksiężnik, czarny rycerz, demoniczny rycerz, elementalista, gwardzista, hiena cmentarna, iluzjonista, kapłan, kłusownik, łowca, łowca czarownic, mag, rycerz, szaman, szpieg, wojownik, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji demonologa											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
+	+	0	5+	10+	10+	20+	10+	0	10+	35	3

Przyrosty odporności z profesji demonologa									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+	20+	10+	10+	+	0	0	20+	0	0
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Elementalista

Elementaliści są czarodziejami, którzy swoją moc czerpią ze źródeł pierwotnych tj. ognia, powietrza, wody i ziemi. Wierząc że Ornwar zbudowany jest z tych pierwiastków, sięgają po nie, aby według własnej woli kształtować rzeczywistość. Nie jest to jednorodna profesja, bo chociaż szkolenie dla wszystkich przebiega podobnie, każdy elementalista wybiera sobie jeden z żywiołów jako specjalizację i to jemu poświęca całą swoją uwagę.

Elementaliści ognia wybrali pierwiastek niszczący, zdolny do trawienia materii i ranienia istot, są zatem najbardziej ofensywnym odłamem. Potrafią krzesać magiczny ogień, zmieniać temperaturę ciał i niszczyć przedmioty. Adepci szkoły powietrza skupiają się na pierwiastku, który ich otacza – umożliwia oddychanie oraz jest nośnikiem światła, dzięki czemu oddziałują na wzrok. Potrafią unosić się w powietrzu czy przesuwać przedmioty siłą woli, a jeśli trzeba, mogą nawet kształtować pogodę. Elementaliści wody skupiają się na przemianach pierwiastka, który jest źródłem życia. Potrafią natchnąć ciecze energią magiczną, dając im nadnaturalne właściwości, mogą także wpływać na rośliny, a jeśli sytuacja tego wymaga, zmrozić swój żywioł i wykorzystywać go bardziej ofensywnie. Czarodzieje, obierający ścieżkę żywiołu ziemi, skupiają się na materii i kreacji z wykorzystaniem swojego pierwiastka. Potrafią tworzyć bariery, wzmacniać własne ciało, a także wznosić konstrukcje, czy też przeciwnie – niszczyć je.

Wielka Katastrofa miała ogromny wpływ na rozwój profesji elementalistów. To właśnie wtedy na Ornwarze pojawiły się byty z innych sfer egzystencji, wśród których znalazły się także istoty nierozerwalnie związane z badanymi przez nich pierwiastkami – żywiołaki. Czarodzieje zostali zmuszeni do porzucenia rozważań czysto akademickich i przeniesienia wyników swoich badań na pole z gruntu praktyczne – stali się łowcami żywiołaków, ich pogromcami, a z czasem nawet nauczyli się zyskiwać nad nimi kontrolę i wykorzystywać do własnych celów.

Poza tym elementaliści niewiele różnią się od innych przedstawicieli swej kasty – używają podobnych lekkich broni i zbroi, które nie krępują ruchów.

Umiejętności kasty czarodziejskiej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Identyfikacja oczarowania;
- Identyfikacja przedmiotów;
- Medytacja;
- Odczytywanie pergaminów;
- Pisanie magii;
- Rozproszenie magii;
- Szkoła magii;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Identyfikacja żywiołaków;
- Specjalizacja żywiołu;
- Wyczucie żywiołaka;
- Zatajenie charakteru;
- Zniszczenie żywiołaka.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Dostrajanie magii;
- Kondensacja czarów;
- Odporność na szok inferyczny;
- Przejęcie żywiołaka;
- Tunelowanie czaru;
- Tworzenie różdżek;
- Umagicznianie;
- Uśpienie magii;
- Wzmocnienie żywiołu;
- Zdjęcie oczarowania.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, dobre ubranie, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, magiczna księga.

Dopuszczalne rasy:

Każda.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarnoksiężnik, czarny rycerz, demoniczny rycerz, demonolog, gwardzista, hiena cmentarna, iluzjonista, kapłan, kłusownik, łowca, łowca czarownic, mag, paladyn, rycerz, szaman, szpieg, wojownik, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji elementalisty

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
10+	5+	10+	5+	20+	10+	20+	+	0	+	20	2

Przyrosty odporności z profesji elementalisty

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	0	0	0	10+	0	10+	10+	10+	10+

+ oznacza dodatkowy dorzut k10.

Iluzjonista

Iluzjoniści to czarodzieje, którzy wyspecjalizowali się w oszukiwaniu zmysłów i wpływaniu na umysły innych. Choć powszechnie postrzegani są raczej jako szarlatani, którym bliżej do łotrów, niż innych przedstawicieli kasty czarodziejskiej, w rzeczywistości doświadczony iluzjonista jest niezwykle potężny, za co zresztą płaci wysoką cenę, mocno nadszarpując własne zdrowie psychiczne, prostą drogą zmierzając w odmęty szaleństwa.

Początkujący iluzjoniści sprawdzają się jako kuglarze, prezentujący niewyszukane sztuczki na festynach, jednak wraz z nabywaniem umiejętności i doświadczenia, stają się niezwykle pożądani na szlacheckich dworach czy w armiach, gdzie swoje talenty wykorzystują do prowadzenia gier politycznych i wojennych. Dzięki dogłębnej znajomości psychologii, świetnie rozpoznają kłamstwa i krętactwa, znakomicie weryfikują usłyszane informacje, a w skrajnych przypadkach mogą wpływać na nastawienie całych armii – czy to podbudowując morale sojuszników, czy też zasiewając w szeregach wrogów ziarno zwątpienia.

Z tego wszystkiego jawi się wyraźny obraz profesji miejskiej – co nie powinno dziwić, bo właśnie w otoczeniu istot inteligentnych i w sieci powiązań społecznych iluzjoniści czują się najlepiej. Potrafią odnaleźć się w gildiach kupieckich, jako znakomici biznesmeni, na dworach, jako knujący na wielu frontach bywalcy salonów, a nawet w urzędach, szczególnie tych, strzegących strategicznych zasobów.

Przedstawiciele tej profesji mają także swoje zasługi w badaniu Czarnych Pustkowi. Ich magia chroni przed dostrzeżeniem przez wrogie i nieznane stworzenia, a jeśli zajdzie taka potrzeba, może także odegnać lub zwieść te istoty. Nic więc dziwnego, że często wyprawiają się na daleką północ z grupami poszukiwaczy przygód, a nierzadko ich talenty pozwalają uniknąć skutków nieprzyjaznego oddziaływania odkrywanych artefaktów, czy zmyślnie zastawionych przez starożytnych magicznych pułapek.

W sytuacji zagrożenia zawsze najpierw próbują magii, siłę fizyczną pozostawiając jako ostateczność, głownie przeciwko istotom odpornym na działanie czarów lub zbyt ograniczonym intelektualnie, aby pokonać ich magią umysłu.

Umiejętności kasty czarodziejskiej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Identyfikacja oczarowania;
- Identyfikacja przedmiotów;
- Medytacja;
- Odczytywanie pergaminów;
- Pisanie magii;
- Rozproszenie magii;
- Szkoła magii;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Charakteryzacja;
- Odporność na iluzję;
- Przejrzenie intencji;
- Zdjęcie oczarowania;
- Zręczne ręce.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Dostrajanie magii;
- Kondensacja czarów;
- Odporność na szok inferyczny;
- Podszywanie;
- Trzeźwość umysłu;
- Tunelowanie czaru;
- Tworzenie różdżek;
- Umagicznianie;
- Uśpienie magii;
- Wyczucie magii.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, dobre ubranie, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, magiczna księga.

Dopuszczalne rasy:

Każda.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarnoksiężnik, czarny rycerz, demoniczny rycerz, demonolog, elementalista, gwardzista, hiena cmentarna, kapłan, kłusownik, łowca, łowca czarownic, mag, rycerz, szaman, szpieg, wojownik, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji iluzjonisty											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
0	0	20+	20+	20+	0	20+	5+	10+	0	20	2

Przyrosty odporności z profesji iluzjonisty									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20+	20+	0	10+	+	0	0	0	+	10+
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Mag

Magowie to klasyczni przedstawiciele kasty czarodziejskiej – posiadający najszersze umiejętności i wiedzę z praktycznie wszystkich innych szkół magii. Bo właśnie od nich wywodzą się inne profesje czarodziejskie, choć to zamierzchła historia, starsza nawet od Kamiennego Cesarstwa. To magowie zdefiniowali i opisali energię magiczną oraz opracowali sposoby jej używania. Im zawdzięczamy podstawy magii formularnej, oni także jako pierwsi zaczęli ją modyfikować, tworząc podwaliny pod magię spontaniczną. Są naukowcami, badającymi magię, jednak ich główną dziedziną jest elektryczność oraz magnetyzm, a także badanie sposobu, w jaki oddziałują one na wszystko inne.

Powszechnie magowie postrzegani są jako mędrcy, którzy popychają cywilizację w stronę postępu i rozwoju. Nic więc dziwnego, że roztropni władcy często posiadają magów jako doradców, a ci naprawdę potężni i przedsiębiorczy, mają u swego boku całe rady złożone z magów i innych czarodziejów. Prawda jest jednak nieco bardziej złożona i nie tak korzystna dla tej profesji.

Magowie stoją na straży praw rządzących magią oraz szkołami magii. To oni sformalizowali kastę czarodziejską i dbają o to, by utrzymywać obecny stan. W praktyce zatem ograniczają dostęp do szkół magicznych, dbając, by czarodzieje stanowili profesje elitarne, oraz hamują rozwój magii użytkowej, aby utrzymywać duże zapotrzebowanie na usługi magiczne i ich wysokie ceny. Mówi się, że na Ornwarze losy krain i królestw kształtowane są przez nieustanne gry polityczne, w których koronowane głowy, szpiedzy i dyplomaci są tylko pionkami, za którymi kryją się czarodzieje. Samą kastę rozgrywają zaś magowie, którzy z obawą patrzą na rosnące w siłę bratnie profesje.

Magowie są także strażnikami źródeł magii występujących na Ornwarze. Oni jako pierwsi docierają do miejsc, w których dostęp do Punktów Magii jest nieograniczony i wznoszą tam siedziby gildii i szkół, z których później pozwalają – lub nie – korzystać także innym czarodziejom. Wiedzą bowiem, że o ile sama magia jest narzędziem, to potrzebne do niego jest także paliwo, nad którym zawsze warto sprawować kontrolę.

Umiejętności kasty czarodziejskiej od 0 POZ:

- Czytanie magii;
- Identyfikacja oczarowania;
- Identyfikacja przedmiotów;
- Medytacja;
- Odczytywanie pergaminów;
- Pisanie magii;
- Rozproszenie magii;
- Szkoła magii;
- Wycieranie magii;
- Wykrycie magii.

Umiejętności dostępne od 1 POZ:

- Kondensacja czarów;
- Odporność na elektryczność;
- Tworzenie różdżek;
- Wyczucie magii;
- Wzmocnienie czaru.

Jedna umiejętność do wyboru na 5, 10, 15, 20 i 25 POZ:

- Dostrajanie magii;
- Identyfikacja materii;
- Niszczenie magii;
- Odbicie czaru;
- Odporność na szok inferyczny;
- Trzeźwość umysłu;
- Tunelowanie czaru;
- Umagicznianie;
- Uśpienie magii;
- Zdjęcie oczarowania.

Ekwipunek startowy:

Jedna sztuka wybranej broni jednoręcznej lekkiej, krzesiwo i hubka, dobre ubranie, komplet cynowych naczyń, derka, ubranie typowe, magiczna księga.

Dopuszczalne rasy:

Każda z wyjątkiem niziołków.

Łączenie profesji:

Alchemik, astrolog, bard, czarnoksiężnik, czarny rycerz, demoniczny rycerz, demonolog, elementalista, gwardzista, hiena cmentarna, iluzjonista, kapłan, kłusownik, łowca, łowca czarownic, paladyn, rycerz, szaman, szpieg, wojownik, zabójca, złodziej.

Przyrosty współczynników z profesji maga											
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
0	0	10+	10+	20+	10+	20+	20+	+	0	20	2

Przyrosty odporności z profesji maga									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+	+	0	+	20+	0	0	0	20+	20+
+ oznacza dodatkowy dorzut k10.									

Postacie dwuprofesyjne

Choć zdarza się to bardzo rzadko, możliwe jest, że postać, która ukończyła szkolenie w jakiejś profesji, rozpoczyna szkolenie w innej. W tej sytuacji mówimy o dwuprofesyjności danego bohatera. I choć jest to sposób na początkowe wzmocnienie tworzonej postaci, jej dalszy rozwój jest co najmniej dwukrotnie wolniejszy, w stosunku do tempa rozwoju osobnika specjalizującego się w jednej tylko profesji. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, żeby gracz, który wyrazi taką chęć – za zgodą Mistrza Gry – stworzył bohatera dwuprofesyjnego. Musi jednak liczyć się przy tym z pewnymi ograniczeniami.

Najważniejszą zasadą jest taka, że są profesje, których nie powinno łączyć się z żadną inną. Pogromca, władca smoków i półbóg nie są profesjami podobnymi do innych – to bardzo rzadkie szkolenie, trwające całą młodość, dziedzictwo krwi lub boskie powołanie, które nie dają się pogodzić z dodatkowymi naukami. Przy okazji sugeruje się, aby przedstawicieli tych profesji tworzyli tylko doświadczeni gracze, którzy będę potrafili utrzymać balans między ich możliwościami, a zagrożeniem, jakie wiąże się z ich wykorzystaniem. Pozostałe profesje mogą być łączone, jednak informacja, z którymi konkretnie, znajduje się przy ich szczegółowym opisie, bowiem nie wszystkie kombinacje połączeń dają się ze sobą pogodzić. Na przykład dziki barbarzyńca, którego serce jest przepełnione niezrozumieniem czy wręcz wrogością wobec magii czarodziejskiej, w praktyce nie jest w stanie wyuczyć się żadnej profesji, która startowo, lub w dalszym rozwoju, zyskuje zdolność posługiwania się tego rodzaju czarami.

Po zakończeniu szkolenia w drugiej z wybranych profesji, wszelkie Punkty Doświadczenia, jakie otrzyma postać, muszą być od tej pory dzielone. O tym, która profesja otrzyma ich więcej, a która mniej, decyduje Mistrz Gry, jednak kryterium podziału powinno opierać się o proporcje wykorzystanych umiejętności oraz podejmowane przez gracza decyzje. Jednak bez względu na to, jak postąpiła postać, obydwie profesje powinny być nagradzane Punktami Doświadczenia. Bo wiele zachowań czy decyzji podczas gry nie jest związanych z żadną z posiadanych profesji, a z osobowością bohatera, która dominuje nad wyszkoleniem czy obraną ścieżką życiową.

Kolejnym ważnym zagadnieniem, jest sposób przeliczania współczynników podczas tworzenia oraz rozwoju bohatera. Dwuprofesyjność nie powoduje naliczenia sumy przyrostów wynikających z odbytych szkoleń, ale pozwala na doliczenie większego bonusu. I tak, tworząc postać będącą połączeniem maga i wojownika, przyrost do Żywotności wyniesie 10+ (mag ma 0, ale wojownik 10+), bonus Zręczności wyniesie 10+ (zarówno mag, jak i wojownik mają taki sam przyrost równy 10+), zaś Inteligencja zostanie podniesiona o 20+ (mag ma 20+, a wojownik 5+). To samo dotyczy także odporności i rozwoju na kolejne POZ.

Pierwsza z wyuczonych profesji (która jest pierwsza, to już indywidualny wybór gracza) zawsze jest profesją dominującą, co implikuje pewne konsekwencje mechaniczne. Po pierwsze, dominująca profesja nie może być wyuczona na poziomie niższym od drugorzędnej. Nawet jeśli bohater poświęca się wyłącznie rozwojowi profesji drugorzędnej i zgromadzi na jej koncie znacznie większą liczbę Punktów Doświadczenia, nie będzie w stanie wyszkolić się na kolejny POZ, jeżeli oznaczałoby to przeskoczenie poziomu profesji dominującej. Co więcej, tylko podczas szkolenia na poziom w profesji dominującej, postać zyskuje możliwość wydawania wolnych punktów rozwoju wynikających z jej Inteligencji. Szczegóły dotyczące tego zagadnienia znajdują się w rozdziale opisującym proces awansu na POZ.

Wyszkolenie się w drugiej profesji jest możliwe nie tylko podczas tworzenia bohatera. W każdym innym momencie życia postaci, prowadzący ją gracz może zadecydować, że jego bohater robi sobie przerwę od awanturniczego życia i poświęci się dwuletnim naukom, których celem jest zdobycie drugiej upragnionej profesji. Oczywiście zawsze będzie to profesja drugorzędna, ze wszystkimi tego konsekwencjami, ale poza tym nie stawia się przed taką postacią żadnych innych ograniczeń. Oczywiście, jak zawsze, nowo wyuczona ścieżka będzie opanowana na 0 poziomie doświadczenia i dopiero od tego momentu będzie można zdobywać Punkty Doświadczenia na jej konto. Wszelkie przyrosty, wynikające ze szkolenia oraz potencjalnych awansów, oblicza się na zasadach opisanych wcześniej w tym rozdziale.

W pradawnych zapiskach i niektórych artefaktach pojawiają się czasem informacje o bohaterach wyszkolonych w więcej niż dwóch profesjach. Nigdy nie udało się jednak tego potwierdzić, ani nie było postaci, która dokonała tej sztuki już po Wielkiej Katastrofie. Dlatego taką informację taktuje się jako mit i nic poza tym. W praktyce oznacza to, że na etapie tworzenia protoplasty, gracz powinien skupić się na maksymalnie dwóch wybranych ścieżkach życiowych. Oczywiście moce bogów oraz niezwykle potężne artefakty są praktycznie nieograniczone w swych możliwościach, więc nie da się wykluczyć, że w przyszłości pojawi się osobnik, szczycący się umiejętnościami aż trzech profesji. Póki co jednak nie należy zaprzątać sobie głowy tym zagadnieniem.

Opis umiejętności

Każde działanie podjęte przez bohatera, może przynieść różny skutek – czasami będzie bardziej udane, czasem mniej, może się także zdarzyć, że wysiłek zakończy się całkowitą porażką. O powodzeniu akcji decyduje test współczynnika (zwykle w postaci rzutu k100), a w przypadku bardziej złożonych czynności, wymagających nauki i wielu lat praktyki, testuje się umiejętności. W grze dostępnych jest wiele umiejętności, ale większość z nich zależy od przebytych szkoleń czy wyuczonych profesji.

Jest jednak grupa zdolności uniwersalnych, dostępnych dla każdego, bez względu na rasę, profesję czy inne predyspozycje. Zwykle szansa ich użycia nie jest zbyt duża, ale ciężko wymagać od krasnoluda, wychowanego w wysokich górach, aby potrafił pływać z gracją trytona. Każda ze zdolności uniwersalnych jest podstawową wersją umiejętności profesyjnej, więc na przykład jeśli postać posiada *tropienie* z tytułu posiadanej profesji i *podstawy tropienia* jako zdolność uniwersalną, wykonuje test wyuczonej i lepiej opanowanej umiejętności profesyjnej. Zdolności uniwersalne, posiadające bardziej zaawansowane zastępniki w umiejętnościach profesyjnych, mają nazwę tych drugich wypisane w nawiasach.

Zdolności uniwersalne

Gestykulacja (*język łotrów*) – zdolność nadawania i odczytywania prostych wiadomości, przekazywanych bezgłośnie za pomocą mimiki i gestów. Przekazywanie wymaga udanego rzutu na 1/10 CH + 1/10 aktualnej ZR, zaś odczytywanie – na 1/10 aktualnej SZ + 1/10 INT.

Nasłuchiwanie – zdolność wyczulenia zmysłu słuchu, celem podsłuchania czegoś za przeszkodą (np. za drzwiami), usłyszenia czegoś na większą odległość lub podsłuchania toczonej w ogólnym gwarze rozmowy. Wymaga koncentracji przez całą rundę oraz udanego rzutu na 1/2 aktualnej SZ. Maksymalny zasięg działania tej zdolności to 1/10 SZ w metrach.

Odskok (*unik*) – próba uniknięcia spodziewanego (np. trwającego dwukrotnie dłużej) ataku lub niektórych zdolności lub pułapek, przez niezaskoczoną i niezaabsorbowaną niczym postać. Udany po rzucie na 1/10 aktualnej ZR. Możliwy tylko raz na rundę.

Okazyjny atak – zdolność wyprowadzenia dodatkowego ataku wręcz, przeciwko postaci, która wycofuje się ze zwarcia (np. na skutek ucieczki). Atak jest natychmiastowy i możliwy, jeżeli postać wykona udany rzut na aktualną SZ, pomniejszoną o dziesięciokrotność opóźnienia używanej broni. Nie wlicza się go do liczby ataków dostępnych w danej rundzie i jest możliwy tylko raz na rundę (wobec jednego, wycofującego się przeciwnika).

Oswajanie (*obłaskawienie bestii*) – próba zbliżenia się do obcego lub dzikiego zwierzęcia bez wzbudzenia jego niepokoju (objawiającego się agresywnym zachowaniem, ucieczką, narobieniem hałasu itp.). Wymaga udanego rzutu na 1/10 CH + 1/10 INT.

Podstawy charakteryzacji (*charakteryzacja*) – zdolność nałożenia makijażu, przebierania się i ogólnego udawania innej osoby lub rasy. Sprawdzana testem na 1/10 aktualnej ZR + 1/10 CH. Osoba podejrzliwa lub aktywnie poszukująca przebranej postaci, broni się rzutem na 1/2 odporności nr 2 (w przypadku natknięcia się lub znalezienia ucharakteryzowanej postaci).

Podstawy jeździectwa (*jeździectwo*) – zdolność utrzymywania się na koniu (lub innym wierzchowcu) i niespiesznego poruszania się tym sposobem. W przypadku jazdy galopem, czy walki na grzbiecie wierzchowca, konieczne jest wykonanie udanego rzutu na 1/10 akt. ZR + 1/10 CH.

Podstawy krycia się (*krycie się*) – zdolność chowania się, z wykorzystaniem załomów, zasłon i cienia, sprawdzana za pomocą rzutu na 1/10 aktualnej ZR + 1/10 INT. Postać ukrywająca się, musi pozostawać w bezruchu.

Podstawy magii (różne) – zdolność używania przedmiotów magicznych (wymagany rzut na akt. UM, celem ich uruchomienia) oraz odczytywania zaklęć (np. na pergaminach) z szansą równą 1/10 UM.

Podstawy natarcia (*natarcie*) – atak z pominięciem zagrożenia spowodowanego obecnością przeciwnika. Powoduje zwiększenie szansy trafienia o 10 punktów kosztem obniżenia o 10 punktów obrony. Zajmuje całą rundę.

Podstawy ogłuszania (*ogłuszenie*) – próba pozbawienia przytomności, spowodowana uderzeniem obuchem w głowę. Udane po *selektywnym* trafieniu (ataku pomniejszonym o 80 punktów – ew. mniej) i nieudanym rzucie ofiary na odporność nr 4, powiększoną o wyparowania obuchowe nakrycia głowy. Atak zadaje 1/10 normalnej skuteczności broni (zmniejszoną o wyparowania) i zajmuje całą rundę.

Podstawy pływania (*pływanie*) – zdolność wolnego poruszania się w wodzie, bez obciążenia. Wymaga udanego rzutu na 1/10 aktualnej ZR + 1/10 SF. Pływająca dzięki tej zdolności postać, męczy się dwa razy szybciej.

Podstawy powożenia (*powożenie*) – zdolność prowadzenia zaprzęgu konnego (lub innego, np. wołowego) i niespiesznego poruszania się tym sposobem. W przypadku szybszej jazdy, czy podczas walki, konieczne jest wykonanie udanego rzutu na 1/10 akt. ZR + 1/10 CH.

Podstawy powstrzymania (*powstrzymanie*) – zajmujący całą rundę atak, skupiający się na obronie przed ciosami przeciwnika. O 10 pkt. zwiększa obronę, przy jednoczesnym zmniejszeniu o 10 pkt. szansy trafienia przeciwnika.

Podstawy przekupstwa (*przekupstwo*) – zdolność aktywnego wpłynięcia na decyzję innej osoby, za pomocą łapówki lub obietnicy korzyści (o odpowiedniej wartości – decyzja MG), w taki sposób, aby nie zmienić nastawienia wobec siebie przekupywanej osoby. Wymaga udanego rzutu na 1/10 CH oraz nieudanego rzutu obronnego przekupywanej osoby na odporność nr 2.

Podstawy przycelowania (*przycelowanie*) – zajmujący całą rundę atak, polegający na próbie mierzonego trafienia w cel. Zwiększa szansę trafienia o 10 punktów.

Podstawy przystawienia (*przystawienie*) – zatrzymanie ataku kłutego przed zadaniem obrażeń, celem wymuszenia na przeciwniku jakiejś akcji. Skuteczne po udanym rzucie na 1/10 TR. Jeśli atak okaże się skuteczny, ale nie mieszczący się w granicach 1/10 TR, oznacza to zadanie normalnych obrażeń. Atak wstrzymany zawsze można dokończyć (automatycznie) z opóźnieniem równym 1 segment. Skuteczne *przystawienie* chwilowo zwiększa Zastraszanie o 50 punktów.

Podstawy selektywnego ataku (*selektywny atak*) – trwający całą rundę mierzony atak, którego celem jest trafienie w określoną część ciała przeciwnika. W przypadku humanoidów o podobnych rozmiarach, oznacza to obniżenie szansy trafienia o 50 punktów, w przypadku próby trafienia w kończyny lub ogon, o 80 punktów, przy próbie trafienia w głowę, czy nawet o 100 punktów, przy próbie trafienia w oczy, dłonie lub stopy. Podczas walki z przeciwnikami o dużo większych lub mniejszych rozmiarach, MG ma prawo modyfikować te wartości.

Podstawy skradania (*skradanie*) – zdolność cichego i niezauważonego podejścia do innej osoby lub zwierzęcia na odległość wyciągniętej ręki lub strzału, skuteczne po udanym rzucie na 1/10 aktualnej ZR. Postać korzystająca z tej zdolności, porusza się dwa razy wolniej.

Podstawy tropienia (*tropienie*) – zdolność wyszukiwania i odczytywania śladów, pozostawionych na ziemi przez istoty żywe, testowana rzutem na 1/10 INT + 1/10 akt. SZ (modyfikowanym przez MG ze względu na warunki, w jakich się odbywa). Po odnalezieniu tropu, można nim podążać przez k100 minut, następnie trzeba ponowić rzut.

Podstawy wspinaczki (*wspinaczka*) – zdolność wdrapywania się na drzewa, mury, skały itp. oraz pokonywania pionowych przeszkód terenowych. Wymaga wykonania udanego rzutu na sumę 1/10 akt. ZR + 1/10 SF pomniejszoną o 1 punkt na każdy metr wysokości. W przypadku nieudanego rzutu, MG określa z jakiej wysokości następuje upadek i może zadecydować o otrzymaniu obrażeń od wstrząsu (a więc bez wyparowań) – z reguły k100 za każde 2 metry powyżej 2, z których postać spadła.

Przewrócenie (*powalenie*) – próba powalenia postaci o podobnej wadze, stojącej lub znajdującej się na grzbiecie wierzchowca. Zajmuje całą rundę i jest skuteczna po udanym rzucie na 1/10 SF + 1/10 akt. ZR. Ofiara broni się rzutem na akt. ZR. Przy upadku z konia, postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu (a zatem bez redukcji wyparowań za zbroję).

Spostrzegawczość (*wykrycie*) – zdolność zbadania niewielkiego obszaru (ściany, kawałka podłogi, szuflady pełnej bibelotów itp.) w poszukiwaniu czegoś konkretnego (np. cennego) lub ukrytego mechanizmu (przejścia, pułapki itp.). Wymaga udanego rzutu na 1/10 aktualnej SZ + 1/10 INT.

Szarża piesza – zajmująca całą rundę umiejętność atakowania z rozbiegu bronią kłutą, po przebiegnięciu odległości minimum 4 metrów lub wykorzystaniu skutecznego *trzymania na odległość*. Po udanym trafieniu, atak zadaje podwójne obrażenia.

Trzymanie na odległość – zdolność utrzymywania przeciwnika poza zasięgiem ataku, pod warunkiem wykorzystania broni kłutej o większym zasięgu (ew. użycia zdolności *młynek*). Pozwala na wykonanie darmowego ataku przedrundowego (nie zadającego obrażeń) – jeśli jest on udany, przeciwnik nie może się zbliżyć (chyba że zdecyduje się nadziać na ostrze i przyjąć podwójne obrażenia).

Ukrycie wartości (*podstawy fałszerstwa*) – próba wpłynięcia na inne osoby w taki sposób, aby nie dostrzegły one prawdziwej wartości danego przedmiotu. Polerowanie i czyszczenie może pozornie zwiększyć wartość przedmiotu, zaś zabrudzenie i zmatowienie – zmniejszyć (maksymalne odstępstwo od prawdziwej wartości nie może przekraczać 50%). Udana po wykonaniu rzutu na 1/10 aktualnej ZR + 1/10 INT. Oszukiwana osoba broni się rzutem na swoją *wycenę*.

Wycena (*ocena wartości*) – zdolność ogólnego oszacowania wartości przedmiotów, budowli, zwierząt hodowlanych itp. Sprawdzana rzutem na 1/10 INT + 1/10 aktualnej SZ.

Zacieranie śladów (*mylenie śladów*) – zdolność ukrywania śladów, powstałych po aktywnym działaniu (np. przeszukiwaniu pomieszczenia) lub przejściu przez określony teren, udana po wykonaniu rzutu na 1/10 akt. ZR + 1/10 INT.

Zasłona (*zasłona bitewna*) – umiejętność osłaniania się przed ciosami przeciwnika, dzięki wykorzystaniu nieruchomych obiektów, znajdujących się w pobliżu – załomów, ruin, drzew itp. Postać korzystająca z tej umiejętności nie może atakować, ale ma zwiększoną obronę o 5 do 50 punktów (decyduje MG).

Zdrowienie (*hart*) – wyleczenie części obrażeń, dzięki nieprzerwanemu wypoczynkowi, równe ilości przespanych godzin, pomnożonych przez współczynnik zdrowienia, wynikający z rasy postaci. W pierwszej kolejności leczą się obrażenia lekkie, następnie ciężkie (trzykrotnie wolniej), a na końcu (dziesięciokrotnie wolniej) śmiertelne.

Umiejętności profesyjne

Astrologia – określa znajomość ciał niebieskich, ich ruchów i wzajemnych relacji, co można wykorzystać np. do określania stron świata, upływu czasu, czy szerokości geograficznej (wymaga udanego rzutu na 1/2 MD + 1/10 INT). Pozwala także na wytyczenie horoskopu postaci, co do końca miesiąca doda jej 10 pkt. + 10/10 POZ wyznaczającego horoskop do TR, OB, UM i WI oraz odporności (lub -10, w przypadku krytycznej porażki), co sprawdza się rzutem na 1/10 MD + 1/10 UM + 1/10 WI.

Aura chaosu – raz dziennie postać potrafi roztoczyć wokół siebie ewidentną (złą) *aurę chaosu*, która uniemożliwia zranienie (dotknięcie) przez postacie dobre lub praworządne, które nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 3, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci. *Aura* pojawia się na okres 1 rundy na POZ postaci i może niwelować efekty niektórych czarów, opartych na mocy dobra. Uaktywnienie *aury* wymaga udanego rzutu na 1/2 WI postaci.

Aura dobra – raz dziennie postać potrafi roztoczyć wokół siebie ewidentną *aurę dobra*, która uniemożliwia zranienie (dotknięcie) przez postacie złe, które nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 3, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci. *Aura* pojawia się na okres 1 rundy na POZ postaci i może niwelować efekty niektórych czarów opartych na mocy zła. Uaktywnienie *aury* wymaga udanego rzutu na 1/2 WI postaci.

Aura porażenia – raz dziennie, na okres 1 rundy na POZ, postać roztacza wokół siebie ewidentną (złą) *aurę*, która sprawia, że obrażenia zadane innym są o 5 punktów na POZ postaci większe, a w przypadku atakowania istot ewidentnie dobrych, o 10 punktów na POZ. W czasie roztaczania *aury*, postać atakuje dwukrotnie wolniej. Uaktywnienie *aury* wymaga udanego rzutu na 1/2 WI postaci.

Aura zła – raz dziennie postać potrafi roztoczyć wokół siebie ewidentną *aurę zła*, która uniemożliwia zranienie (dotknięcie) przez postacie dobre, które nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 3, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci. *Aura* pojawia się na okres 1 rundy na POZ postaci i może niwelować efekty niektórych czarów opartych na mocy dobra. Uaktywnienie *aury* wymaga udanego rzutu na 1/2 WI postaci.

Błyskawiczny atak – jeżeli atak wręcz, za pomocą broni jednoręcznej lub jednoręcznej lekkiej jest wykonywany jako pierwsza czynność w rundzie, jego opóźnienie spada o 1 segment (ale nie może spaść poniżej 1 segmentu). Kolejne ataki wykonuje się z normalnym opóźnieniem.

Charakteryzacja – umiejętność nakładania makijażu, przebierania się i ogólnego udawania innej osoby lub rasy. Testowana rzutem na 1/2 aktualnej ZR + 1/10 CH. Osoba podejrzliwa lub aktywnie poszukująca przebranej postaci, broni się rzutem na 1/2 odp. nr 2, pomniejszoną o jej POZ (w przypadku natknięcia się lub znalezienia ucharakteryzowanej postaci).

Czary alchemiczne – umiejętność rzucania formularnych czarów alchemicznych, adekwatnie do posiadanego przez siebie POZ.

Czary astrologiczne – umiejętność rzucania czarów astrologicznych, adekwatnie do posiadanego przez siebie POZ.

Czary czarnoksięskie – umiejętność rzucania formularnych czarów czarnoksięskich, adekwatnie do posiadanego przez siebie POZ.

Czary demonologiczne – umiejętność rzucania formularnych czarów demonologicznych, adekwatnie do posiadanego przez siebie POZ.

Czary druidyczne – umiejętność rzucania czarów druidycznych, adekwatnie do posiadanego przez siebie POZ.

Czary iluzjonistyczne – umiejętność rzucania formularnych czarów iluzjonistycznych, adekwatnie do posiadanego przez siebie POZ.

Czary kapłańskie – umiejętność rzucania czarów kapłańskich, adekwatnie do posiadanego przez siebie POZ.

Czytanie magii – znajomość magicznego pisma oraz rozpoznawanie czarów zawartych w czarodziejskich i klerycznych runach, pergaminach itp. Wymaga udanego rzutu na 1/2 MD + 1/10 UM.

Czytanie przeszłości – umiejętność odczytywania z gwiazd ogólnej przeszłości studiowanego przedmiotu lub istoty oraz szczegółowych jego losów z okresu k10 dni + 1 dzień na POZ badającego. Możliwe jednorazowo wobec danego obiektu i wymaga udanego rzutu na 1/10 UM + 1/10 MD + 1/10 WI powiększonego o 1 punkt na każdą przeznaczoną na badania godzinę (możliwe tylko w nocy, stąd maksymalny bonus nie powinien przekraczać 10-12 punktów, w zależności od pory roku).

Dar boży – postać uczy się wybranej umiejętności, spośród oferowanych przez wyznawanego boga. Wyboru dokonuje się tylko raz i nie można go zmieniać (pozostaje nawet po ew. zmianie wiary).

Dar ojców – raz w życiu postać wybiera kolor smoka, którego krew płynie w jej żyłach. Od tej pory żaden niesprowokowany smok tego koloru jej nie zaatakuje, a ponadto, jeśli postać pozna imię takiego smoka, raz do roku ma możliwość przywołania go – szansa jest równa 1/2 CH + 1/10 WI (czas w jakim się pojawi, określa MG na podstawie odległości, warunków itp.). Smok wyczuwa wzywającego, dlatego zjawi się przy nim, a nie w miejscu, gdzie nastąpiło wezwanie i będzie mu służył przez 1 rundę na POZ (lub dłużej, jeśli zechce lub uzna, że mu się to opłaca), po czym może zażądać czegoś w zamian (szansa wynosi 10% + 10 za każde poprzednie wezwanie). Niespełnienie prośby smoka, powoduje utratę możliwości wzywania wszelkich smoków, do czasu jej spełnienia lub przebłagania smoka i zadośćuczynienia mu (decyduje MG w oparciu o charakter – smoki dobre mogą zrezygnować z zadośćuczynienia, zaś złe mogą stawiać warunki niemożliwe do spełnienia).

Defensywny atak – umiejętność podwójnego wykorzystania obrony dzierżonej broni, połączona z adekwatnym obniżeniem szansy trafienia.

Dostrajanie magii – umiejętność korzystania z Punktów Magii, pochodzących bezpośrednio ze źródeł magii lub dużych strumieni magii, dzięki czemu oszczędza się osobiste zasoby PM. Taki potencjał jest jednak znacznie mniej stabilny, przez co szansa na wystąpienie efektu krytycznego przy rzucaniu czaru (zarówno pozytywnego jak i negatywnego), jest dwukrotnie większa.

Droga doskonałości – postać do perfekcji opanowała znaną sobie sztukę walki wręcz, co w praktyce podnosi jej biegłość do maksimum (traktuje się ją, jakby dorzut przy tworzeniu postaci wynosił 50 punktów).

Fanatyzm – rodzaj bitewnego transu bojowego, w który można wpaść, w obliczu zagrożenia życia pracodawcy, przełożonego lub osoby emocjonalnie związanej z postacią. Zwiększa szansę trafienia oraz obronę o 10 + 10 punktów na 5 POZ, a także, o analogiczną wielkość, bazową odporność psychiczną.

Fanatyzm wiary – rodzaj transu bojowego, w który postać może wpaść, gdy jej świątynia, wiara lub oddany pod jej opiekę kapłan znajdzie się w niebezpieczeństwie. Trwa 1 rundę na POZ i dwukrotnie zwiększa SF postaci.

Fechtunek – umiejętność sparowania ataku za pomocą własnej broni o podobnym, ew. o klasę gorszym, rozmiarze. Postać traci dzięki niej jeden atak (a więc jest niemożliwa do wykonania, jeżeli wszystkie ataki zostały już w tej rundzie wykorzystane). Wymaga udanego rzutu na 1/2 biegłości. Każdy *fechtunek* niesie z sobą ryzyko złamania broni – następuje to po nieudanym rzucie na aktualną wytrzymałość broni.

Finezyjny atak – dwukrotnie wolniejszy atak, połączony z jednoczesnym uderzeniem drugą ręką lub nogą (należy posiadać odpowiednią biegłość w walce wręcz). Choć oba ataki wykonywane są jednocześnie, wykonuje się dwa rzuty sprawdzające trafienie – dodatkowy cios może być skuteczny, nawet w przypadku niepowodzenia ataku podstawowego.

Finta – podwójnie wolniejszy atak ze zwodem. Jeśli przeciwnikowi nie uda się rzut na 1/2 aktualnej SZ, do końca rundy ma obronę zredukowaną do połowy. Jeśli rzut się powiedzie, atak nie zadaje obrażeń.

Furia – rodzaj bitewnego transu, dostępnego raz dziennie, w który postać może wejść na skutek zniewagi, otrzymania obrażeń, śmierci przyjaciela itp. (decyduje MG). Trwa przez 1 rundę na POZ postaci i w tym czasie dwukrotnie zwiększa SF postaci i o połowę redukuje otrzymywane obrażenia (redukcja następuje po odjęciu wyparowań).

Gniew duchów – rodzaj szału, w którym postać może się znaleźć pod wpływem duchów, reagujących na zakłócenie ich spokoju, naruszenie świętego miejsca, czy dokonywanie bluźnierczych czynów (decyduje MG). Trwa rundę na POZ i w tym czasie postać zyskuje dodatkowe 10 pkt. + 5 na 5 POZ do Trafienia, Obrony oraz bazowej odporności psychicznej, a ponadto odczuwa tylko połowę odnoszonych obrażeń. W przypadku śmierci postaci, przy wskrzeszeniu odp. nr 4 jest zwiększona o analogiczną wielkość.

Gniew rycerski – rodzaj transu bojowego, w jaki postać może wpaść, w obliczu zniewagi, urażenia honoru lub śmierci bliskiej osoby. Trwa przez 3 + 1 rundę na POZ i w tym czasie postać ma zwiększoną szansę trafienia w przeciwnika o 10 + 5 punktów na 5 POZ.

Gromadzenie Punktów Magii – postać posiada zdolność gromadzenia w ciele Punktów Magii, których użycie nie jest ograniczone noszoną zbroją, czy innymi ograniczeniami ciała postaci. Zużyte PM regenerują się samoistnie w tempie 1 pkt. dziennie oraz podczas modlitwy (rzut na 1/2 WI) w wysokości k10 pkt. dziennie.

Hart – postać jest tak zahartowana w boju i tyle przeszła, że jej organizm regeneruje rany dwukrotnie szybciej, niż wynika to z jej rasy.

Identyfikacja bestii – wiedza na temat zwierząt (bestii), którą sprawdza się rzutem na 1/2 MD + 1/10 INT. Pozwala na rozpoznanie ich zdolności, zwyczajów oraz najważniejszych cech. MG ma prawo zwiększyć tę szansę za każde wcześniejsze udane zidentyfikowanie tej samej bestii.

Identyfikacja demonów – wiedza na temat demonów, którą sprawdza się rzutem na 1/2 MD + 1/10 WI. Pozwala na rozpoznanie ich zdolności, zwyczajów oraz najważniejszych cech. MG ma prawo zwiększyć tę szansę za każde wcześniejsze udane zidentyfikowanie tego samego demona.

Identyfikacja martwiaków – wiedza na temat nieumarłych, którą sprawdza się rzutem na 1/2 MD + 1/10 WI. Pozwala na rozpoznanie ich zdolności, zwyczajów oraz najważniejszych cech. MG ma prawo zwiększyć tę szansę za każde wcześniejsze udane zidentyfikowanie tej samej istoty.

Identyfikacja materii – umiejętność rozpoznania materii organicznej, jej cech oraz właściwości, udana po rzucie na 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 UM (MG ma prawo zwiększyć tę szansę za każdą zidentyfikowaną wcześniej tę samą materię). Pozwala to na rozpoznanie możliwych do pozyskania z danej istoty komponentów, identyfikację mikstury itp.

Identyfikacja oczarowania – umiejętność określenia czy badana istota działa pod wpływem magii lub innych czynników, oddziałujących na jej umysł. Wymaga bezpośredniego dotykania głowy sprawdzanej istoty przez minimum 1 rundę lub wnikliwej obserwacji przez k10 rund połączonych z udanym rzutem na 1/2 UM + 1/10 INT.

Identyfikacja przedmiotów – zdolność rozpoznawania magicznych cech badanego przedmiotu, oparta na wiedzy postaci i analizie magicznego spektrum przedmiotu. Wymaga udanego rzutu na 1/2 UM + 1/10 MD pomniejszonego o stopień skomplikowania zawartej w nim magii (decyduje MG, zwykle 10 punktów na każdą magiczną cechę). Badanie trwa k10 godzin i wymaga poświęcenia 1 PM.

Identyfikacja roślin – wiedza na temat roślin, którą sprawdza się rzutem na 1/2 MD + 1/10 INT. Pozwala na rozpoznanie ich zdolności, zwyczajów oraz najważniejszych cech. MG ma prawo zwiększyć tę szansę za każde wcześniejsze udane zidentyfikowanie tej samej rośliny. Pozwala ponadto wyżywić siebie oraz 1 osobę na 5 POZ za pomocą jagód, kłączy i innych jadalnych części roślin (szansa równa 1/2 INT + 1/10 akt. SZ – może być modyfikowana przez MG ze względu na porę roku, szerokość geograficzną itp.).

Identyfikacja żywiołaków – wiedza na temat żywiołaków, sprawdzana rzutem na 1/2 MD + 1/10 UM. Pozwala na rozpoznanie ich zdolności, zwyczajów oraz najważniejszych cech. MG ma prawo zwiększyć tę szansę za każde wcześniejsze udane zidentyfikowanie tego samego żywiołaka.

Identyfikacja trucizn – wiedza na temat trucizn, którą sprawdza się rzutem na 1/2 MD + 1/10 SZ. Pozwala na rozpoznanie ich właściwości, czasu działania oraz ew. antidotum. MG ma prawo zwiększyć tę szansę za każde wcześniejsze udane zidentyfikowanie tej trucizny oraz osobiste doświadczenie jej działania. Rozpoznanie trucizny wymaga posiadania odpowiedniej próbki.

Immunitet inkwizycyjny – postać działająca w imię „wyższego celu" (decyduje MG), która wykona udany rzut na 1/2 WI, staje się całkowicie odporna na konsekwencje dokonywanych bluźnierstw (np. zabicie kapłana w jego własnej świątyni). W praktyce chroni ją to przed skutkami zauważenia przez nieprzychylne bóstwo – chwilowo staje się ona dla niego niewidzialna.

Jeździectwo – umiejętność jazdy konnej, przygotowania wierzchowca do jazdy, oraz prawidłowej nad nim opieki. Jazda jest automatyczna, jednak w przypadku wykonywania skomplikowanych ewolucji (np. przy przeskakiwaniu z jednego konia na drugiego, przez płot itp.) jej test przeprowadza się na sumę 1/2 aktualnej ZR + 1/10 CH. Jeździec ma o 50 pkt. zwiększoną szansę trafienia pieszego oraz o 20 pkt. innego jeźdźca, który nie posiada tej umiejętności.

Język łotrów – umiejętność nadawania i odczytywania prostych wiadomości, przekazywanych bezgłośnie za pomocą mimiki i gestów. Przekazywanie wymaga udanego rzutu na 1/2 CH + 1/10 aktualnej ZR, zaś odczytywanie na 1/2 INT + 1/10 aktualnej SZ. Odczytywanie określa także szansę odnalezienia i zrozumienia sekretnych znaków pozostawionych np. w miastach i informujących innych o zasięgach lokalnych szajek, obecności paserów itp.

Kanon wiary – umiejętność rzucania czarów w formie modlitwy, zgodnej z przyjętym kanonem wiary (profesją). Postać potrafi rzucać czary o koszcie równym jej POZ wyrażonemu w PM. Startowo kleryk zaznajamiany jest z 3 podstawowymi czarami. Wraz z tym postać uczy się czytania i pisania w znanych sobie językach oraz podstawowej wiedzy na temat magii i obchodzenia się z nią.

Kondensacja czarów – możliwość rzucenia w rundzie drugiego, a nawet trzeciego czaru, jeśli pozwolą na to ich opóźnienia. Pierwszy czar rzuca się standardowo, drugi ma szansę powodzenia o połowę mniejszą niż standardowa, zaś trzeci – 1/10 standardowej szansy powodzenia.

Kradzież kieszonkowa – umiejętność niezauważonego pozbawiania innych osób drobnych przedmiotów (np. sakiewki, klucza itp.). Udana po wykonaniu rzutu na 1/2 akt. ZR + 1/10 akt. SZ. Osoba okradana ma prawo wykonać rzut na 1/2 aktualnej SZ pomniejszonej o 1 punkt na POZ kradnącego – udany oznacza, że jest wszystkiego świadoma i może podjąć dalsze działania (np. wezwać straż).

Krycie się – umiejętność chowania się, z wykorzystaniem załomów, zasłon i cienia, sprawdzana za pomocą rzutu na 1/2 aktualnej ZR + 1/10 INT.

Legendoznawstwo – raz dziennie postać może odwołać się do swojej wiedzy i zasłyszanych pieśni, aby uzyskać dostęp do pradawnej i zapomnianej wiedzy. Wymaga to trwającej całą rundę koncentracji i udanego rzutu na 1/10 MD + 1/10 INT + 1/10 WI. Dzięki tej zdolności, postać może poznać jakiś fakt, odpowiedź na zagadkę lub informację o niektórych cechach magicznego przedmiotu (jak przy *identyfikacji przedmiotu*) – o szczegółach decyduje MG.

Letarg medytacyjny – umiejętność spowolnienia pracy organizmu do niezbędnego minimum. W tym czasie postać nie odczuwa głodu, zmęczenia, agonii, niskich lub wysokich temperatur (aczkolwiek długie ich oddziaływanie może spowodować obudzenie postaci), wpływu działających na organizm chorób, trucizn i toksyn itp. Trwa 1 dzień na POZ postaci. W czasie letargu postać może podjąć próbę samodzielnego wyszkolenia się na kolejny POZ doświadczenia – próba jest udana, jeżeli postaci uda się rzut na 1/10 INT + 1/10 WI + 1/10 MD. Z letargu mogą obudzić bodźce zewnętrzne typu zranienie, hałas itp.

Letarg regeneracyjny – zdolność organizmu do zapadnięcia w 24-godzinny letarg, podczas którego rany goją się nadnaturalnie szybko. Jeśli postać nie była w agonii, w tym czasie zasklepieniu ulegają zarówno rany lekkie, jak i ciężkie, w przeciwnym wypadku budzi się ona z 1 punktem ŻYW. Zdolność nie jest dostępna ponownie, jeśli postać nie zazna minimum ośmiogodzinnego nieprzerwanego snu oraz nie spożyje bogatego odżywczo posiłku.

Magiczne tatuaże – postać posiada umiejętność wykonywania (1/2 ZR + 1/10 CH) oraz usuwania (1/2 ZR + 1/10 INT) kolorowych malunków na ciele, a także wiązania w nich przyjaznych duchów (1/10 CH + 1/10 WI + 1/10 UM). W praktyce oznacza to możliwość zaklęcia w tatuażu szamańskich czarów. Wymagane jest posiadanie odpowiednich przyrządów (igieł) oraz barwiących ziół, których znalezienie zajmuje zwykle k10 godzin.

Manewr – próba zamarkowania ataku (poświęcenia go) i ominięcia przeciwnika lub przeciwników, celem dostania się za nich, wydostania z okrążenia, rozbicia *walki w szyku* lub zerwania *związania walką*. Udana po zaskoczeniu każdego przeciwnika (rzut na połowę akt. SZ

pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci) oraz udanym rzucie na 1/2 aktualnej ZR + 1/10 INT. W przypadku, gdy któremuś przeciwnikowi powiedzie się test zaskoczenia, a postać zdecyduje się kontynuować udany *manewr*, ma on prawo skorzystać z *okazyjnego ataku* (automatycznie), a postać traci w tej rundzie pozostałe ataki (o ile je posiadała).

Marsz straceńców – rodzaj pieśni bojowej, rozchodzącej się w promieniu 1/10 SZ w metrach. Sojusznicy słyszący tę pieśń, mogą w pełni działać także w stanie agonalnym, jednak ich SZ jest zredukowana do połowy. Warunkiem tego jest wykonanie przez śpiewającego udanego rzutu na 1/2 CH oraz powtarzanie przez sojusznika na początku każdej rundy agonii udanego rzutu na szok (odporność nr 4) – nieudany oznacza natychmiastową utratę przytomności.

Marsz wilków – rodzaj pieśni bojowej, która rozchodzi się w promieniu 1/10 SZ w metrach. Ataki wszystkich sojuszników, którzy walczą wręcz, zadają dodatkowe 10 obrażeń za każdego walczącego kompana. Wymaga udanego rzutu na 1/2 CH.

Medytacja – umiejętność regeneracji mocy magicznych, poprzez dostrojenie się do strumieni magii w najbliższym otoczeniu czarodzieja. Jest to proces wyczerpujący intelektualnie, który można porównać do długiego i forsownego marszu, dlatego wymaga późniejszego odpoczynku. Po godzinie medytacji oraz udanym rzucie na 1/2 UM + 1/10 INT, postać odzyskuje k10 PM.

Mistrzostwo w broniach dwuręcznych – postać potrafi posługiwać się każdą bronią dwuręczną, nawet jeśli nie posiada w niej biegłości. Codziennie rzuca się k100, aby określić wartość biegłości (minimalnie jest to 75 punktów + 1 punkt na POZ), po czym dodaje się do tego bonusy wynikające z rasy. Dodatkowo o 1 punkt spada opóźnienie w każdej broni dwuręcznej (ale nie może spaść poniżej 1).

Młynek – zamaszyste wymachy bronią tnącą lub obuchową, powodujące że dwukrotnie zwiększa się szansa pewnego trafienia (z wyników 01-05 na 01-10) oraz pewnego pudła (z wyników 96-00 na 91-00), ponadto dwukrotnie zwiększa szansę wyprowadzenia ataku krytycznego (zarówno trafienia, jak i pudła). Ataki wykonywane podczas użycia tej zdolności, mają podwojone opóźnienie.

Morale – poprzez uderzanie bronią o tarczę (trwające minimum 1 rundę; w tym czasie nie można atakować), postać dodaje animuszu sobie i wszystkim sojusznikom na czas 1 rundy na POZ postaci. W praktyce oznacza to możliwość powtórzenia w tym czasie rzutu na iluzję (odp. nr 1), sugestię lub strach (odp. nr 2) oraz szok (odp. nr 4) jeżeli poprzedni był nieudany. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny.

Morderczy cios – dwukrotnie wolniejszy atak, celujący w krytyczne organy celu. Polega na wykonaniu *pchnięcia w odkryte*, ale skuteczny automatycznie staje się trafieniem krytycznym.

Morderczy szał – rodzaj transu bojowego, w który postać może wpaść w momencie zagrożenia życia. Objawia się próbą mordowania wszystkich istot w zasięgu wzroku (w losowej kolejności) i trwa 3 rundy + 1 rundę na 5 POZ. W tym czasie opóźnienie broni spada o połowę (zaokrąglając w górę), a SF postaci wzrasta dwukrotnie. Szału nie można przerwać przed upływem czasu jego trwania.

Muzykalność – umiejętność gry na instrumentach (1/2 akt. ZR + 1/10 CH) oraz śpiewania pieśni (1/2 CH + 1/10 PR) pozwalające na zmianę nastawienia słuchającego na korzystniejsze, poprzez powtórzenie nieudanego rzutu na Reakcję wobec postaci. Ponadto osoby, które nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 2, pomniejszoną o 1 na POZ postaci, mają chwilowo odwróconą uwagę.

Mylenie śladów – umiejętność ukrywania śladów, pozostawionych po aktywnym działaniu (np. przeszukiwaniu pomieszczenia) lub przejściu przez określony teren, celowego ich zniekształcenia, aby wprowadzić tropiącego w błąd oraz zastawiania i ukrycia pułapek lub wnyków. Wymaga udanego rzutu na 1/2 INT + 1/10 aktualnej ZR.

Nabycie zdolności – postać potrafi naśladować umiejętność profesjonalną lub zawodową innej osoby, którą wcześniej obserwowała w działaniu przez minimum godzinę. Efekt jest jałowy lub bezskuteczny (a zatem udając np. piekarza, nie upiecze się chleba), ale pozwala oszukać średnio wykwalifikowanego obserwatora, pozwalając mu wierzyć, że postać faktycznie potrafi to robić. Wymaga udanego rzutu na 1/2 ZR + 1/10 INT.

Natarcie – atak z pominięciem zagrożenia spowodowanego obecnością przeciwnika. Powoduje zwiększenie szansy trafienia o 10 + 10 punktów na 5 POZ postaci, kosztem obniżenia obrony o analogiczną wielkość.

Naznaczenie zwierzęcia – postać, poprzez fizyczny kontakt z wybranym zwierzęciem przez minimum k10 rund, jest w stanie nawiązać z nim specyficzną więź, pozwalającą odbierać otoczenie za pomocą jego zmysłów. Wymaga udanego rzutu na 1/10 CH + 1/10 UM + 1/10 WI i utrzymuje się przez 10 godzin + 10 na 5 POZ postaci. Odbieranie za pomocą zmysłów naznaczonego zwierzęcia wymaga całkowitego skupienia uwagi.

Neutralizacja substancji – zatrzymanie aktywnych właściwości niektórych substancji za pomocą oddziaływania na nie innymi dostępnymi środkami, bez zmiany ich właściwości fizycznych (np. koloru, gęstości, smaku, zapachu itp.). Pozwala np. zneutralizować szkodliwe działanie toksyny, czy żrące właściwości kwasu. Wymaga udanego rzutu na 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 UM i umożliwia także zneutralizowanie działania trucizny w zatrutym organizmie, ale bez naprawienia już poczynionych przez nią szkód.

Nieczysty cios – dwa razy wolniejszy atak w newralgiczne organy przeciwnika (np. ścięgno). Ofiara broni się na 1/2 akt. SZ, a w przypadku porażki tego rzutu, przez najbliższe k10 rund ma o połowę obniżoną ZR i SZ, a także szansę wykorzystania niektórych zdolności (np. *szarży*). Ponowne użycie tej umiejętności nie powoduje dalszej redukcji cech.

Nietykalność – umiejętność przekonania cywilizowanego i inteligentnego wroga, że postać, z racji np. wykonywanej profesji, posiada jakąś formę ochrony i nie należy sprawiać jej kłopotów (np. uśmiercać). Wymaga udanego rzutu na 1/2 CH + 1/10 INT.

Niewiara w magię – raz dziennie, na czas 1 rundy na POZ, postać może uodpornić się na wszelkie działania magii (na zasadzie antymagii), kiedy przestaje ona na nią oddziaływać (dotyczy to zarówno negatywnych jak i pozytywnych efektów). Wymaga udanego rzutu na 1/2 WI.

Niszczący atak – dwukrotnie wolniejszy atak, mający na celu spowodowanie większych uszkodzeń zbroi i tarczy przeciwnika. W praktyce zadaje dwa razy więcej uszkodzeń, niż wynika to z charakterystyk broni i dodatkowo 1 uszkodzenie na POZ atakującego.

Niszczenie magii – umiejętność niszczenia magicznych przedmiotów, za pomocą broni obuchowych, bez ryzyka związanego z eksplozją zgromadzonej w przedmiocie magii. Testowana rzutem na 1/2 UM + 1/10 aktualnej SZ oraz rzutem na wytrzymałość przedmiotu obniżoną o 1 punkt na POZ postaci. Możliwe jest podjęcie tylko jednej próby wobec jednego przedmiotu.

Objawienie – umiejętność ujrzenia w podświadomości znajomej postaci, miejsca lub przedmiotu. Możliwe raz dziennie, wymaga udanego rzutu na 1/2 WI, modyfikowanego ze względu na znajomość obiektu. Trwa 1 rundę na POZ postaci i nie dostarcza żadnych informacji na temat szczegółów otoczenia.

Obłaskawianie bestii – umiejętność zmiany nastawienia zwierzęcia lub bestii z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, oraz z przyjaznego na umożliwiające przyuczenie do wykonywania prostych poleceń (uwaga: zwierzę nastawione wrogo może zaatakować, zanim postaci uda się je obłaskawić). Trwa k10 rund i wymaga udanego podejścia oraz wykonania rzutu na 1/2 CH + 1/10 INT. Niepowodzenie uniemożliwia dalsze obłaskawienie tego samego zwierzęcia.

Obuch improwizowany – w sytuacji zagrożenia, postać potrafi uderzyć każdą bronią w taki sposób, aby zadać obrażenia obuchowe (np. trzonkiem). Wykonywane w ten sposób ataki są dwukrotnie wolniejsze i mają dwukrotnie większą szansę na krytyczne pudło (nieudane trafienie następuje zawsze przy wynikach 91-00), ale zamiast normalnych obrażeń (np. kłutych) zadają obuchy.

Ocena wartości – umiejętność ogólnego oszacowania wartości przedmiotów, budowli, zwierząt hodowlanych itp. Sprawdzana rzutem na 1/2 MD + 1/10 INT.

Ochrona życia – postać staje się odporna na czary i zdolności wysysające współczynniki (SF, ŻYW) oraz Energię Życiową. W praktyce oznacza to, że w każdej rundzie wysysania, postać wykonuje dodatkowy rzut na 1/2 odporności nr 5 – udany oznacza, że utraciła tylko połowę standardowego ubytku współczynnika.

Odbicie czaru – ryzykowna umiejętność przekierowania czaru rzucanego bezpośrednio na postać czarodzieja, aby celem była inna, wybrana przez niego postać (także rzucający czar). Aby odbicie się powiodło, należy wykonać udany rzut na 1/10 UM, a następnie do końca rundy odpoczywać. W tej samej rundzie niemożliwe jest rzucenie żadnego innego czaru.

Odbicie tarczy – umiejętność uderzenia własną tarczą, w tarczę przeciwnika, w taki sposób, aby zniwelować jej obronę. Wyprowadzany atak jest dwukrotnie wolniejszy i jeśli przeciwnik nie wykona udanego rzutu na aktualną SZ, pomniejszoną o 1 na POZ postaci, obrona jego tarczy zredukowana jest do połowy. Zdolności nie można używać, dysponując puklerzem.

Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów z magicznych pergaminów. Sprawdzana rzutem na UM pomniejszone o 10 punktów za krąg czaru (ale nie mniej niż 1/10 UM).

Odegnanie bestii – postać modląc się i ukazując symbol wyznawanego boga (rzut na 1/2 WI), jest w stanie odegnać wrogą bestię, która nie wykonała udanego rzutu na odporność nr 2, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci. Bestie neutralne umykają automatycznie, zaś przegnanie przyjaznych nie wymaga rzutu sprawdzającego.

Odparcie bóstwa – dodatkowa szansa na uniknięcie zesłanej kary, po nieudanej przemianie półboskiej; pozwala na wykonanie drugiego rzutu obronnego na ZW, jeśli poprzedni był nieudany.

Odporność na elektryczność – postać ma prawo wykonać powtórny rzut na elektryczność (odporność nr 9), jeżeli pierwszy był nieudany.

Odporność na iluzję – postać ma prawo wykonać powtórny rzut na iluzję (odp. nr 1), jeżeli pierwszy był nieudany.

Odporność na magię – postać ma prawo wykonać powtórny rzut na uniknięcie efektów czarów rzucanych bezpośrednio na nią, jeżeli pierwszy był nieudany.

Odporność na nekromancję – postać ma prawo wykonać powtórny rzut na energię specjalną i nekromancję (odporność nr 5), jeżeli pierwszy był nieudany.

Odporność na przekleństwa – postać ma prawo wykonać powtórny rzut na przekleństwa i klątwy (odporność nr 3), jeżeli pierwszy był nieudany.

Odporność na strach – postać ma prawo wykonać powtórny rzut na strach (odp. nr 2), jeżeli pierwszy był nieudany.

Odporność na szok inferyczny – możliwość wykonania drugiego rzutu na szok inferyczny, spowodowany zużyciem całego PM, i wybranie korzystniejszego wyniku.

Odporność na trucizny – postać ma prawo wykonać powtórny rzut na trucizny i toksyny (odporność nr 6), jeżeli pierwszy był nieudany.

Ofensywny atak – umiejętność rezygnacji z obrony, oferowanej przez broń, aby o tę samą wartość zwiększyć szansę trafienia.

Ogłuszenie – próba pozbawienia przytomności za pomocą uderzenia obuchem w głowę. Udane po *selektywnym* trafieniu (pomniejszonym o 80 punktów i dwukrotnie wolniejszym) i nieudanym rzucie ofiary na odporność nr 4, pomniejszoną o 1/10 SF atakującego i zwiększoną o wyparowania obuchowe nakrycia głowy. Atak zadaje 1/10 normalnej skuteczności broni (pomniejszoną o wyparowania).

Oswobodzenie – umiejętność wyplątywania się z więzów, uścisku, niektórych pułapek itp. (decyzja MG), po udanym rzucie na 1/10 aktualnej ZR + 1/10 SF + 1/10 INT. Może trwać od jednej rundy (w przypadku uścisku) do kilku godzin (w przypadku więzów).

Pchnięcie w odkryte – dwukrotnie wolniejszy atak w odkryte lub słabiej chronione miejsce, wykonywany za pomocą jednoręcznej lub jednoręcznej lekkiej broni kłutej. Trafiona postać wykonuje dwa rzuty: na 1/2 aktualnej SZ oraz na 1/2 aktualnej ZR (oba zmniejszone o 1 punkt na POZ atakującego). Oba nieudane rzuty oznaczają, że postać otrzymuje maksymalne możliwe obrażenia (bez wyparowań). Jeden nieudany, oznacza otrzymanie połowy maksymalnych obrażeń (bez wyparowań), zaś oba udane pozwalają ofierze uniknąć jakichkolwiek obrażeń.

Pierwotna polimorfia – postać zyskuje możliwość przemiany ciała na zasadzie polimorfii (np. w zwierzę) bez konieczności wykonywania rzutu na odporność nr 4.

Pieśń modlitewna – umiejętność śpiewania pieśni bojowej, której efekt oddziałuje na sojuszników: o 10 punktów zwiększa odporność nr 2 oraz o 10 punktów + 10 na 10 POZ podnosi szansę trafienia (innowiercom połowę). Postać może śpiewać raz dziennie przez 1 rundę na POZ, zaś efekt pieśni rozchodzi się na 1/10 SZ w metrach wokół. Aby efekt zadziałał, śpiewający musi wykonać rzut na 1/2 WI.

Pieśń rozjemcza – umiejętność śpiewania pieśni, w czasie trwania której wszystkie walczące istoty (także bestie oraz np. nieumarli itp.) zaprzestają wszelkich agresywnych działań. Wpływa ona na podświadomość słuchających, zatem nie musi być rozumiana, ale nie działa na istoty głuche. Efekt utrzymuje się przez okres jej wykonywania, albo do czasu agresji wobec kogokolwiek z oczarowanych. Wymaga udanego rzutu na 1/2 CH + 1/10 WI, efekt działa w promieniu 1/10 SZ.

Pieśń witalna – rodzaj pieśni bojowej, działającej w promieniu 1/10 SZ w metrach. Sojusznicy, znajdujący się w jej zasięgu, co rundę regenerują 1 punkt ŻYW na POZ śpiewającego (dotyczy tylko obrażeń lekkich), jeśli powiedzie mu się rzut na 1/2 CH.

Pisanie magii – umiejętność tworzenia magicznego pisma, czyli umagiczniania czarodziejskich lub kleryczych run. Wykorzystuje się ją do umieszczania w runach znanych sobie czarów oraz tworzenie magicznych pergaminów. Wymaga udanego rzutu na 1/2 CH + 1/10 UM, pomniejszonego o 5 punktów na krąg umieszczanego w runach czaru, oraz poświęceniu odpowiedniej ilości PM.

Pływanie – umiejętność poruszania się w wodzie bez obciążenia, po udanym rzucie na 1/2 aktualnej ZR + 1/10 SF. Podczas pływania postać męczy się jak w biegu. Obciążenie zwiększa ograniczenie ZR postaci – co najmniej dwukrotnie, może także uniemożliwiać pływanie w ogóle (decyduje MG).

Podróż astralna – umiejętność oddzielenia ducha od ciała i przemieszczania się w tej formie na odległość 10 metrów na POZ. Wymaga udanego rzutu na 1/10 SZ + 1/10 UM + 1/10 WI i trwa najwyżej 1 godzinę na POZ. W tej formie postać traktuje się jak eteralną – może przenikać wszelkie niemagiczne przeszkody i obserwować otoczenie, ale nie ma możliwości podjęcia interakcji z obiektami materialnymi albo porozumiewania się inaczej, niż za pomocą gestów. Jest widoczna tylko dla istot mogących dostrzegać eteralnych. Duch może wrócić do ciała w dowolnym momencie, ponadto natychmiast odsyła go magia (także przedmioty magiczne) oraz broń skuteczna przeciw eteralnym (wystarczy kontakt). W przypadku wymuszonego powrotu, postać otrzymuje 1 Punkt Obłędu.

Podstawy chirurgii – umiejętność nastawiania kości i fachowego przeprowadzania prostych zabiegów chirurgicznych (np. wydobywanie z ciała strzał), co wymaga udanego rzutu na 1/2 aktualnej ZR + 1/10 INT. Nieudany zabieg powoduje otrzymanie dodatkowych k100 obrażeń.

Podstawy fałszerstwa – próba wpłynięcia na inne osoby w taki sposób, aby nie dostrzegły on prawdziwej wartości danego przedmiotu. Polerowanie i czyszczenie może pozornie zwiększyć wartość przedmiotu, zaś zabrudzenie i zmatowienie ją zmniejszyć (maksymalne odstępstwo od prawdziwej wartości nie może przekraczać 50% + 10% na POZ postaci). Udana po wykonaniu rzutu na 1/2 aktualnej ZR + 1/10 MD. Oszukiwana osoba broni się rzutem na swoją *wycenę*, pomniejszoną o 1 punkt na POZ fałszerza.

Podstawy leczenia – umiejętność rozpoznawania i leczenia typowych chorób. Pod opieką postaci posiadającej tę umiejętność naturalne zdrowienie innej postaci przebiega dwa razy szybciej. Raz dziennie, po udanym rzucie na 1/10 MD + 1/10 INT + 1/10 ZR, może przywrócić k10 punktów ŻYW.

Podstawy płatnerstwa – postać potrafi dokonać naprawy połowy nienaprawianych dotąd uszkodzeń zbroi, o ile ma odpowiednie narzędzia i poświęci k10 godzin na każde 10 naprawianych uszkodzeń. Naprawa jest udana po wykonaniu rzutu na 1/2 aktualnej ZR + 1/10 MD.

Podstawy tarczownika – umiejętność zastawiania się tarczą w taki sposób, że podwójnie wykorzystuje się jej obronę i o klasę redukuje ograniczenia ZR i SZ. Konsekwencją tego jest przyjmowanie na tarczę połowy uszkodzeń nominalnie zadawanych daną bronią (normalnie jest to 1/4) oraz dwukrotnie wolniejsze ataki.

Podszywanie – umiejętność całkowitego przybrania tożsamości innej osoby, którą się dobrze zna lub uważnie obserwowało przez minimum kilka dni (decyduje

MG). Udana po rzucie na 1/2 CH + 1/10 ZR. Trwa potencjalnie 24 godziny, jednak gdy postać zachowuje się podejrzanie lub nienaturalnie, oszukiwane osoby mają prawo do wykonania rzutu na 1/2 odporności nr 1 (iluzja), pomniejszonej o 1 punkt na POZ oszusta.

Podtrzymanie życia – ryzykowna próba zachowania świadomości nawet w stanie agonalnym. Trwa 1 rundę + 1 rundę na POZ, lecz w tym czasie postać ma do połowy zredukowaną SZ. Aby zachować przytomność, należy wykonać rzut na szok (odporność nr 4) – nieudany oznacza natychmiastowy zgon.

Powalenie – próba przewrócenia postaci o podobnej wadze, stojącej lub znajdującej się na grzbiecie wierzchowca. Wymaga udanego trafienia przeciwnika (dwukrotnie dłuższy atak, który nie zadaje obrażeń). Ofiara broni się rzutem na 1/2 aktualnej ZR, pomniejszoną o 1 na POZ postaci. Przy upadku z konia, ofiara otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu (a zatem bez redukcji za zbroję).

Powożenie – umiejętność prowadzenia zaprzęgu konnego (lub innego, np. wołowego) oraz sprawnego nim manewrowania. W razie potrzeby sprawdza się ją rzutem na 1/2 akt. ZR + 1/10 CH. Posiadanie tej zdolności o 50 pkt. zwiększa obronę postaci podczas kierowania zaprzęgiem.

Powstrzymanie – atak skupiający się na obronie przed ciosami przeciwnika. O 10 + 10 punktów na 5 POZ postaci zwiększa obronę, przy jednoczesnym zmniejszeniu o tę samą wartość szansy trafienia przeciwnika.

Pozorna oburęczność – umiejętność posługiwania się lewą ręką, ze sprawnością prawej (ale nie obiema naraz, jak przy oburęczności), oraz dodatkowego wykorzystania obrony oręża trzymanego w drugiej dłoni.

Pozyskanie komponentu – umiejętność wycięcia organu lub części ciała martwej istoty w taki sposób, aby nadawał się on do dalszego wykorzystania – np. przygotowania magicznej mikstury. Wymaga udanego rzutu na 1/10 aktualnej ZR + 1/10 INT + 1/10 MD (w przypadku wielokrotnego pozyskiwania tego samego komponentu, MG ma prawo zwiększyć tę szansę). Nieudana powoduje bezpowrotną utratę właściwości przez komponent.

Precyzyjny atak – dwukrotnie wolniejszy atak, celujący w słabiej chronione miejsce lub miejsce zespolenia ze sobą dwóch części pancerza. Trafiony przeciwnik broni się rzutem na aktualną SZ, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci. Jeśli rzut się nie powiódł, liczy się tylko połowa wyparowań przeciwnika – jeśli się udał, następuje normalna redukcja obrażeń.

Preparowanie mikstur – umiejętność przetworzenia posiadanego komponentu na miksturę o specyficznych właściwościach magicznych. Wymaga poświęcenia minimum godziny i udanego rzutu na 1/10 akt. ZR + 1/10 INT + 1/10 UM. Zabezpieczona mechanicznie mikstura (np. w hermetycznie zamkniętej butelce) swoje właściwości utrzymuje przez 1 miesiąc na POZ twórcy.

Przejęcie demona – raz dziennie, po wykonaniu udanego rzutu na 1/10 WI + 1/10 INT + 1/10 UM, na okres 1 rundy na POZ, postać może przejąć demona, który nie obroni się rzutem na odporność nr 5, pomniejszoną o 1 punkt na POZ przejmujacego. W tym czasie demon staje się sługą postaci, zupełnie jakby zostawiła ona w nim cząstkę swojej świadomości. Jeśli postać ma dwukrotnie większą INT, zostaje przejęty na stałe.

Przejęcie martwiaka – raz dziennie, po wykonaniu udanego rzutu na 1/10 WI + 1/10 INT + 1/10 UM, na okres 1 rundy na POZ, postać może przejąć martwiaka, który nie obroni się rzutem na odporność nr 3, pomniejszoną o 1 punkt na POZ przejmujacego. W tym czasie nieumarły staje się sługą postaci, zupełnie jakby zostawiła ona w nim cząstkę swojej świadomości. Jeśli postać ma dwukrotnie większą INT, zostaje przejęty na stałe.

Przejęcie żywiołaka – raz dziennie, po wykonaniu udanego rzutu na 1/10 WI + 1/10 INT + 1/10 UM, na okres 1 rundy na POZ, postać może przejąć żywiołaka, który nie obroni się rzutem na odporność nr 8, pomniejszoną o 1 punkt na POZ przejmujacego. W tym czasie żywiołak staje się sługą postaci, zupełnie jakby zostawiła ona w nim cząstkę swojej świadomości. Jeśli postać ma dwukrotnie większą INT, zostaje przejęty na stałe.

Przejrzenie intencji – po trwającej k10 rund obserwacji i udanym rzucie na 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 aktualnej SZ, postać jest w stanie wykryć w obserwowanej osobie wrogie nastawienie lub chęć zaszkodzenia innym.

Przekleństwo – możliwość obłożenia klątwą przedmiotu lub istoty, która nie obroni się na odporność nr 3, zmniejszoną o 1 punkt na POZ przeklinającego. Zdolność kończy się powodzeniem, jeśli postać wykona udany rzut na ZW, jednak natura klątwy może objawiać się w szczególnych okolicznościach lub przyjąć formę uciążliwego przekleństwa (decyduje MG).

Przekleństwo duchów – umiejętność powiązania szalonych duchów ze wskazaną osobą, po udanym rzucie na ZW, jeśli ofiara nie obroni się rzutem na odporność nr 3, pomniejszoną o 1 punkt na POZ przeklinającego. W praktyce objawia się losowym, zwykle psychicznym przekleństwem.

Przekupstwo – umiejętność aktywnego wpłynięcia na decyzję innej osoby, za pomocą łapówki lub obietnicy korzyści (o odpowiedniej wartości – decyzja MG), w taki sposób, aby nie zmienić nastawienia wobec siebie przekupywanej osoby. Wymaga udanego rzutu na 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 INT oraz nieudanego rzutu obronnego przekupywanej osoby na odporność nr 2, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci.

Przemiany półboskie – umiejętność kreowania rzeczywistości zgodnie z własną wolą za pomocą tzw. przemian. Nie jest to działanie magii jako takiej, ale urzeczywistnienie życzenia istoty boskiej. Przemiana jest udana, jeżeli postaci powiedzie się rzut na ZW i jednocześnie

nie zostanie zauważona przez inne bóstwo, które automatycznie przerywa przemianę i może zechcieć ukarać postać – szansę na to ustala MG.

Przepchnięcie – nie zadający obrażeń atak bronią drzewcową, który po trafieniu pozwala na przesunięcie przeciwnika (i automatyczne podejście) o około 2 metry w dowolną stronę. Obrona polega na wykonaniu udanego rzutu na 1/2 akt. ZR, pomniejszonej o 1 na POZ atakującego.

Przerażający atak – umiejętność wyprowadzenia ataku, połączonego z roztoczeniem wokół siebie aury strachu. Trwa dwukrotnie dłużej i atakowana osoba, jeśli nie obroni się rzutem na odporność nr 2, pomniejszoną o 1 pkt. na POZ postaci, zamiera ze strachu i nie jest w stanie aktywnie się bronić. Jeśli ofiara ponownie nie wykona tego samego rzutu obronnego, rzuca się do panicznej ucieczki.

Przycelowanie – trwający dwukrotnie dłużej atak dystansowy, polegający na próbie mierzonego trafienia w cel. Zwiększa szansę trafienia o 10 + 10 punktów na 5 POZ postaci.

Przygotowanie trucizny – umiejętność spreparowania trucizny o dowolnym efekcie (decyzja MG), pod warunkiem posiadania odpowiednich składników i wcześniejszego zidentyfikowania podobnej trucizny. Wymaga udanego rzutu na 1/10 MD + 1/10 INT + 1/10 akt. ZR i pozwala otrzymać k10 porcji o trwałości 1 dzień na POZ postaci.

Przystawienie – po skutecznym trafieniu bronią kłutą lub w określonych warunkach przy użyciu broni tnącej (np. po zajściu od tyłu i przyłożeniu ostrza do szyi – decyduje MG), postać może zrezygnować z zadania obrażeń, celem wymuszenia na ofierze określonego działania (w tej sytuacji otrzymuje się chwilowy bonus do Zastraszania wynoszący 50 punktów). Atak w każdej chwili może zostać dokończony (i zadać normalne obrażenia) – zajmuje 1 segment, automatycznie trafia i zawsze jest przed działaniem ofiary (bez względu na SZ postaci).

Przywołanie zwierzęcia – postać modląc się (rzut na 1/2 WI + 1/10 CH), może przywołać egzemplarz dowolnego neutralnie lub przyjaźnie nastawionego i znanego jej zwierzęcia, które zjawi się w ciągu k10 rund (lub później, jeśli w najbliższej okolicy go nie ma). Zwierzę jest poddane przez 1 rundę na POZ postaci, zatem może wykonać proste polecenia lub nawet przyłączyć się do walki. Po tym czasie więź zostaje zerwana i zwierzę wraca do postępowania zgodnie z własnym instynktem.

Przywrócenie witalności – raz dziennie, poprzez przyłożenie dłoni do rany i cichą modlitwę (rzut na 1/2 WI), postać może przywrócić 5 punktów lekkich obrażeń na POZ, ale nie więcej niż 100 punktów.

Religioznawstwo – znajomość dogmatów własnej wiary (rzut na WI) oraz innych kultów i wierzeń (rzut na 1/2 WI), a także religii i kultów antycznych (rzut na 1/10 WI). Wiedza ta pozwala na uzyskanie informacji na temat budowli, związanych z wiarą, przedmiotów liturgicznych, obiektów kultu oraz specyficznych magicznych przedmiotów związanych z religiami (pozwala to na identyfikację niektórych cech takiego przedmiotu, po udanym rzucie na 1/10 WI).

Retoryka – raz dziennie postać może skorzystać z umiejętności podpierania swoich słów nie do końca prawdziwymi i nie zawsze sensownymi argumentami, dzięki czemu jednorazowo wzrasta jej szansa na wykorzystanie dowolnego współczynnika społecznego o 10 punktów + 1 punkt na POZ.

Rozbezpieczenie – umiejętność unieszkodliwiania mechanizmów zabezpieczających (pułapek, zamków itp.), bez ich ewentualnego uruchomienia. Użycie jej może wymagać posiadania odpowiednich narzędzi (np. wytrychu) i wykonania udanego rzutu na 1/2 aktualnej ZR + 1/10 INT, pomniejszonego o stopień skomplikowania mechanizmu.

Rozdzielność uwagi – postać ma o połowę zmniejszone utrudnienia, wynikające z walki przeciwko więcej niż jednemu przeciwnikowi (10 punktów za każdego wroga powyżej pierwszego).

Rozgrzeszenie – umiejętność odpuszczenia innej postaci popełnionego grzechu, pod warunkiem wyznania jego natury oraz okazania skruchy. Wraz z odpuszczeniem grzechu usuwa się wszelkie dopusty nim spowodowane, np. zesłane przez boga przekleństwo. Aby rozgrzeszenie się udało, postać musi wykonać udany rzut na swoje ZW, powiększone o ZW grzesznika. W przypadku niepowodzenia rzutu, grzesznik musi dowieść szczerości swojej skruchy, zanim możliwe będzie podjęcie kolejnej próby (decyduje MG, szczegóły mogą zależeć od etosu wyznawanego boga).

Rozmowa z duchami – umiejętność wprowadzenia się w rodzaj transu, celem nawiązania kontaktu z duchami, związanymi z dostępnym miejscem lub badanym przedmiotem, celem pozyskania wiedzy na temat jego przeszłości. Udana po wykonaniu rzutu na 1/10 UM + 1/10 CH + 1/10 WI, umożliwia postaci poznanie jakiegoś faktu, odpowiedzi na zagadkę lub informacji o niektórych cechach magicznego przedmiotu (jak przy identyfikacji przedmiotu) – o szczegółach decyduje MG.

Rozproszenie magii – umiejętność kierunkowego wysłania ładunku k10 PM, który automatycznie rozprasza całą aktywnie działającą magię. Proces zajmuje 1 segment i jest możliwy w odległości 1/10 UM postaci w metrach.

Selektywny atak – trwający dwukrotnie dłużej mierzony atak, którego celem jest trafienie w określoną część ciała przeciwnika. W przypadku humanoidów o podobnych rozmiarach, oznacza to obniżenie szansy trafienia o 50 punktów w przypadku próby trafienia w kończyny lub ogon, o 80 punktów przy próbie trafienia w głowę, czy nawet o 100 punktów przy próbie trafienia w oczy, dłonie lub stopy. Postać za każde 5 POZ zmniejsza ograniczenia spowodowane redukcją szansy trafienia o 10 punktów. Podczas walki z przeciwnikami o dużo większych lub mniejszych rozmiarach, MG ma prawo modyfikować te wartości.

Skradanie – umiejętność cichego i niezauważonego podejścia do innej osoby lub zwierzęcia na odległość wyciągniętej ręki lub strzału. Wymaga udanego rzutu na 1/2 akt. ZR. Postać porusza się wówczas dwa razy wolniej.

Smocza aura – umiejętność roztaczania wokół siebie ewidentnej (neutralnej) aury, która powoduje, że przeciwnik, który nie wykona udanego rzutu na odporność nr 2, pomniejszoną o 1 na POZ postaci, nie jest w stanie zaatakować (dotknąć) chronionej aurą osoby. Aktywacja możliwa jest raz dziennie, po udanym rzucie na 1/2 CH, zaś efekt aury utrzymuje się przez 1 rundę na POZ postaci.

Smocza pamięć – raz dziennie postać może połączyć się ze świadomością antycznego smoka i uzyskać dostęp do pradawnej i zapomnianej wiedzy (ale nie oznacza to porozumiewania się ze smokiem). Wymaga trwającej całą rundę koncentracji i udanego rzutu na 1/10 WI + 1/10 CH + 1/10 MD. Dzięki tej zdolności postać może poznać jakiś fakt, odpowiedź na zagadkę lub informację o niektórych cechach magicznego przedmiotu (jak przy *identyfikacji przedmiotu*) – o szczegółach decyduje MG.

Sokole oko – jednorazowa możliwość podniesienia biegłości w dowolnej grupie broni strzeleckich o 10 punktów, spowodowana dużym doświadczeniem w posługiwaniu się orężem tego typu.

Specjalizacja żywiołu – elementalista na tym etapie szkolenia, wybiera sobie jeden żywioł (ogień, powietrze, wodę lub ziemię), który staje się podstawą jego czarów – np. wybierając specjalizację ognia, jego czary zadają podwójne obrażenia żywiołakom wody, normalne żywiołakom powietrza i ziemi, natomiast o swoją wartość leczą żywiołaki ognia. Dodatkowo ma prawo powtórzyć każdy nieudany rzut na odporność nr 8, jeśli źródło ataku pochodziło od żywiołu jego specjalizacji.

Straszliwe cięcie – rodzaj *zamaszystego ataku*, wymierzonego w grupę przeciwników, jeżeli znajdują się oni obok siebie i w zasięgu broni postaci. Mimo że traktuje się go jako jeden atak, każdy przeciwnik ma prawo do obrony.

Szał bitewny – w przypadku bitwy, w której przeciwników jest więcej niż sojuszników (łącznie z samą postacią), potrafi ona wejść w szał bitewny, który trwa dopóki ta przewaga się utrzymuje (maksymalnie 1 rundę na POZ) i powoduje, że na ten okres opóźnienie broni spada o połowę (minimalnie 1 segment).

Szarża – umiejętność konnego najechania na cel (z odległości minimum 6 metrów), z użyciem broni drzewcowej, celem zadania podwójnych obrażeń. Przedstawiciele kasty rycerskiej oraz postacie posiadające *unik*, mogą automatycznie uchylić się przed tym atakiem, wykonując rzut na aktualną ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ szarżującego. Postacie, które w tym samym czasie również wykonują *szarżę*, mają prawo do redukcji o połowę odniesionych obrażeń, jeśli powiedzie im się rzut na 1/2 odporności na szok (odporność nr 4).

Szkoła magii – umiejętność rzucania czarów formularnych oraz spontanicznych, ze znanej sobie szkoły magii (profesji). Postać potrafi rzucać czary o koszcie równym jej POZ wyrażonemu w PM. Startowo czarodziej zaznajamiany jest z 3 podstawowymi czarami. Wraz z tym postać uczy się czytania i pisania w znanych sobie językach oraz podstawowej wiedzy na temat magii i obchodzenia się z nią.

Szybki strzał – błyskawiczne wyprowadzenie ataku, za pomocą broni strzeleckiej. Jego opóźnienie spada o 1 sg. + 1 sg. na 5 POZ (ale nie może spaść poniżej 1 sg.), zaś szansa trafienia jest obniżona o 20 pkt. + 20 na 5 POZ.

Tropienie – umiejętność wyszukiwania i odczytywania śladów, pozostawionych na ziemi przez istoty żywe, testowana rzutem na 1/2 akt. SZ + 1/10 INT (modyfikowanym przez MG ze względu na warunki, w jakich się odbywa). Po odnalezieniu tropu, można nim podążać przez k100 minut, następnie trzeba ponowić rzut.

Trzeźwość umysłu – raz dziennie, po udanym rzucie na 1/2 WI, na okres 1 rundy na POZ, postać całkowicie uodparnia się na wszelkie czynniki oddziałujące na odp. nr 1 i 2.

Tunelowanie czaru – poświęcając dodatkowy punkt PM, czarodziej może dwukrotnie zwiększyć jego antyodporność (dodatkowy PM także wlicza się do limitu kosztu czaru, wyznaczanego przez POZ).

Tworzenie różdżek – umiejętność tworzenia magicznych różdżek z małych rzeźbionych drewnianych lub kościanych przedmiotów (rzut na 1/10 ZR + 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 UM + 1/10 WI, pomniejszony o 2 punkty na każdy zakładany ładunek różdżki; nieudany powoduje zniszczenie przedmiotu) oraz uzupełniania ich ładunków (rzut na 1/2 UM, pomniejszonych o całkowity koszt PM, zużyty na uzupełnienie różdżki; nieudany powoduje rozproszenie użytego potencjału). Różdżka pozwala raz w rundzie na uruchomienie zaklętego w niej czaru (rzut na UM) ze stałym opóźnieniem 2 segmentów – ten czar może być rzucony także przez postać nie znającą się na magii i nie wlicza się go do limitu rzucanych w rundzie czarów.

Ulubiona broń – opóźnienia broni dwuręcznych z dowolnej grupy broni, spadają o połowę (zaokrąglając w górę). Zdolność nie kumuluje się z bonusem z *mistrzostwa w broniach dwuręcznych*.

Umagicznienie – umiejętność nasycania przedmiotów Punktami Magii, w ilości 1 PM na 1 kg masy przedmiotu (minimum 1). Wymaga udanego rzutu na 1/10 UM, zaś nieudane, powoduje natychmiastowe rozproszenie używanych PM. Umagiczniony przedmiot staje się magiczny – jego wytrzymałość wzrasta dwukrotnie, a ponadto może zadawać obrażenia istotom odpornym na broń niemagiczną, niematerialnym itp. W następnym kroku czarodziej może nadawać przedmiotom cechy magiczne, wykonując kolejny rzut na 1/10 UM pomniejszony o modyfikator wynikający ze złożoności magicznej cechy. O wysokości modyfikatora, koszcie cechy w PM oraz czasie trwania pracy decyduje MG.

Unik – próba uniknięcia spodziewanego (np. trwającego dwukrotnie dłużej) ataku przez niezaskoczoną postać. Po skutecznym trafieniu przez przeciwnika, postać może automatycznie przerwać aktualnie wykonywaną czynność, aby wykonać rzut na 1/2 aktualnej ZR – udany oznacza uniknięcie obrażeń, zaś nieudany, normalne przyjęcie ciosu. Można używać tylko raz w rundzie.

Uniżony ton – umiejętność, dzięki której postać może zmienić negatywne nastawienie innej osoby wobec siebie na lepsze – np. po schwytaniu w trakcie nieudanego przestępstwa. Wymaga udanego rzutu na 1/10 CH + 1/10 INT + 1/10 MD i pozwala uniknąć samosądu, złagodzić lub wyłgać się od kary lub zwiększyć szansę na późniejsze przekupstwo lub wykorzystanie współczynnika społecznego (decyzja MG). Ofiara broni się rzutem na odporność nr 1, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci.

Uśpienie magii – umiejętność odwleczenia magicznego efektu rzuconego czaru, do określonego momentu w czasie (maksymalnie odległego o liczbę dni, równą UM czarodzieja) lub zadziałania zadeklarowanego czynnika – np. zjawienia się konkretnej postaci, przedstawiciela wybranej rasy, znalezienia się w określonym miejscu lub w pobliżu jakiejś substancji itp. Czynnik uruchamiający precyzyjnie określa czarodziej, wymaga to jednak poświęcenia specjalnego komponentu, który zostaje całkowicie zużyty (do odwleczenia w czasie zwykle wykorzystuje się małe kamienie szlachetne o wartości 1 sztuki złota na każdy dzień zwłoki, w innym przypadku może być to kosmyk włosów, kropla krwi, odrobina ziemi z miejsca docelowego lub fragmentu substancji uruchamiającej czar – ostateczne słowo należy do MG). Taki czar rzuca się na połowę normalnej szansy rzucenia czaru, a dodatkowo jego koszt zwiększa się o 1 PM (dodatkowy PM także wlicza się do limitu kosztu czaru, wyznaczanego przez POZ). W miejscu uśpienia magii pojawia się niewielki magiczny znak (runa), który po odnalezieniu można zidentyfikować czytaniem magii, a następnie wytrzeć lub rozproszyć.

Walka w szyku – jeżeli obok postaci znajduje się inny walczący sojusznik, zyskuje ona dodatkową obronę wielkości 10 + 5 punktów na 5 POZ.

Walka w trudnych warunkach – dzięki wszechstronnemu bitewnemu wyszkoleniu, postać ma o połowę zredukowane wszelkie utrudnienia, wynikające z walki w niesprzyjających warunkach – w tłoku, wąskich przestrzeniach, na grząskim, śliskim lub sypkim gruncie, na statku, w ciemności lub oślepiającym świetle itp.

Widzenie przyszłości – raz na sesję postać, najczęściej podczas snu, może otrzymać wizję wydarzeń dotyczących najbliższej przyszłości, którą może odtąd aktywnie kształtować. Wymaga udanego rzutu na ZW postaci, a jeśli rzut się powiedzie, postać wykonuje jeden rzut k100, którego wynik jest efektem otrzymanej wizji. Do końca sesji postać ma prawo zrezygnować z jednego dowolnego, wykonywanego własnoręcznie rzutu k100 i za wynik przyjąć wartość, otrzymaną dzięki wizji. Jeśli wynik rzutu nie zostanie wykorzystany, MG może (ale nie musi) wykorzystać ten wynik na kolejnej sesji, zastępując dowolny rzut tego gracza.

Wróżbiarstwo – umiejętność przepowiadania przyszłości, w oparciu o własną wiedzę, obserwacje oraz czynnik losowy (np. ułożenia fusów czy rozrzuconych kości), która pozwala uzyskać odpowiedź na pytanie „Czy pomyślne będzie…?". Szansa uzyskania odpowiedzi zależy od wyniku rzutu na 1/10 WI + 1/10 MD + 1/10 SZ.

Wspinaczka – umiejętność wdrapywania się na drzewa, mury, skały itp. Sprawdzana rzutem na 1/2 akt. ZR + 1/10 SF, pomniejszonym o 1 pkt. za każdy metr wysokości. W przypadku nieudanego rzutu, MG określa z jakiej wysokości następuje upadek i może zadecydować o otrzymaniu obrażeń od wstrząsu (a więc bez wyparowań) – z reguły k100 za każde 2 metry powyżej 2, z których postać spadła.

Wtopienie w naturę – umiejętność bezszelestnego poruszania się i krycia w naturalnym otoczeniu, udana po wykonaniu rzutu na 1/2 aktualnej ZR. Korzystając z tej zdolności, postać porusza się dwukrotnie wolniej i nie pozostawia żadnych widocznych śladów (chyba ze świadomie zadecyduje inaczej). Umożliwia zbliżenie się do istoty rozumnej lub agresywnej bestii na odległość wyciągniętej ręki; neutralnie lub przyjaźnie nastawione stworzenia nie reagują na obecność postaci.

Wycieranie magii – umiejętność usuwania magii z czarodziejskich i klerycznych run, bez uruchamiania zawartych w nich czarów. Wymaga udanego rzutu na 1/10 aktualnej ZR + 1/10 UM + 1/10 WI, pomniejszonego o 1 punkt na POZ twórcy. Nieudany powoduje uaktywnienie zawartego w runach czaru.

Wyczucie dobra – skupiając się przez jedną rundę, postać może wyczuć ewidentnie dobre istoty lub stale podsycane efekty magiczne, oparte na mocy dobra, w odległości równej 1/10 aktualnej SZ w metrach. Umiejętność wymaga wykonania udanego rzutu na 1/2 UM + 1/10 SZ.

Wyczucie magii – skupiając się przez jedną rundę, postać może wyczuć magię lub stale podsycane efekty magiczne, w odległości równej 1/10 aktualnej SZ w metrach. Umiejętność wymaga wykonania udanego rzutu na 1/2 UM + 1/10 SZ.

Wyczucie zachwiania równowagi – skupiając się i wykonując udany rzut na 1/2 akt. SZ + 1/10 WI, postać jest w stanie wyczuć i zlokalizować obecność ewidentnie dobrych lub złych istot, w promieniu równym jej SZ w metrach, ew. niektórych efektów ich działań, mogących pozostawiać ewidentne ślady (np. splugawienie jakiegoś terenu, aktywnie działającą magię itp.).

Wyczucie zła – skupiając się przez jedną rundę, postać może wyczuć ewidentnie złe istoty lub stale podsycane efekty magiczne oparte na mocy zła (np. nekromancję), w odległości równej 1/10 akt. SZ w metrach. Umiejętność wymaga wykonania udanego rzutu na 1/2 UM + 1/10 SZ.

Wyczucie żywiołaka – skupiając się przez jedną rundę, postać może wyczuć ewidentnie neutralne istoty lub stale podsycane efekty magiczne, oparte na mocy neutralności, w odległości równej 1/10 akt. SZ w metrach. Umiejętność wymaga wykonania udanego rzutu na 1/2 UM + 1/10 SZ.

Wykrycie – umiejętność zbadania niewielkiego obszaru (ściany, kawałka podłogi, szuflady pełnej bibelotów itp.), w poszukiwaniu czegoś konkretnego (np. cennego) lub ukrytego mechanizmu (przejścia, pułapki itp.). Wymaga udanego rzutu na 1/2 aktualnej SZ + 1/10 INT.

Wykrycie magii – umiejętność wykrywania magii w przedmiotach, istotach i zjawiskach, poprzez trwające całą rundę skupienie i zbliżenie się do badanego obiektu. Wymaga udanego rzutu na UM.

Wyłuskanie – próba rozbrojenia przeciwnika, za pomocą wirowego ruchu własną bronią. Wymaga poświecenia ataku i wykonania udanego rzutu na 1/2 biegłości oraz nieudanej obrony przeciwnika rzutem na 1/2 jego biegłości, pomniejszonej o 1 punkt na POZ wyłuskującego.

Wyssanie witalności – skupiona postać, poświęcając całą rundę, i dotykając gołej skóry żywej istoty (także przez włosy, łuskę itp.), jest w stanie wyssać jej k10 punktów Energii Życiowej (konieczny jest udany rzut na 1/10 UM + 1/10 WI + 1/10 SZ, i nieudany rzut obronny ofiary na odporność nr 5, pomniejszoną o POZ wysysającego). Połowa pozyskanej w ten sposób EŻ może zostać wykorzystana przez czarodzieja – w pierwszej kolejności uzupełnia ona ubytki EŻ, następnie uzupełnia braki PM, a na koniec jest w stanie uleczyć postać. Istoty całkowicie pozbawione EŻ, automatycznie zmieniają się w martwiaka.

Wytrwałość – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, spowodowane długotrwałym wykonywaniem tej samej czynności (np. walki, marszu itp.). Jeśli postać poprzedniego dnia nie robiła niczego forsownego (a zatem nie była bardzo zmęczona), może całkowicie wypocząć po zaledwie 4 godzinach snu (kolejna zarwana nocka powoduje normalne konsekwencje).

Wzmocnienie czaru – postać, wydając na rzucenie czaru 1 punkt PM więcej (dodatkowy PM także wlicza się do limitu kosztu czaru, wyznaczanego przez POZ), zwiększa obrażenia od rzucanych czarów o dodatkowe 10 punktów + 5 punktów na 5 POZ.

Wzmocnienie żywiołu – postać, wydając na rzucenie czaru 1 punkt PM więcej (dodatkowy PM także wlicza się do limitu kosztu czaru, wyznaczanego przez POZ), zwiększa obrażenia od żywiołu swojej specjalizacji o dodatkowe 10 punktów + 5 punktów na 5 POZ.

Zamaszysty atak – dwukrotnie wolniejszy cios, wykonany z wymachu, którego celem jest zadanie dwukrotnie większych obrażeń. Udany po trafieniu i nieudanej obronie przeciwnika, sprawdzanej rzutem na aktualną ZR, pomniejszoną o 1 punkt na POZ atakującego. W przypadku udanej obrony, atak traktowany jest jako nietrafiony.

Zapożyczenie zdolności – postać może nauczyć się dowolnej zdolności innej profesji i stosować ją analogicznie do swojego POZ. Warunkiem koniecznym jest zgodność zdolności z etosem postaci (decyduje MG).

Zasłona bitewna – umiejętność wykorzystywania nieruchomych obiektów, znajdujących się na polu bitwy, do unikania ataków. Zwiększa ona obronę postaci, w zależności od wykorzystanej osłony, o 5 do 50 punktów (decyduje MG). Ataki zza zasłony wykonuje się z podwójnym opóźnieniem.

Zatajenie charakteru – raz dziennie, na okres 1 rundy na POZ, postać jest w stanie ukryć swój charakter przed wszelkimi próbami określenia go za pomocą magii lub zdolności (wynik pokazuje neutralność).

Zatajenie witalności – raz dziennie, na okres 1 rundy na POZ, postać jest w stanie ukryć swoją witalność przed wszelkimi próbami wykrycia jej za pomocą magii lub zdolności (np. przez martwiaki).

Zdjęcie oczarowania – umiejętność uwalniania umysłu spod wpływu magii i zdolności zniewalających. Wymaga ujęcia oczarowanej postaci za głowę (która może się temu opierać), poświęcenia 1 PM oraz wykonania rzutu na 1/10 UM + 1/10 WI + 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 CH. Cały proces trwa k10 rund.

Zielarstwo – postać posiada wiedzę na temat zbierania, przygotowywania i podawania ziół. Na starcie nabywa wiedzę na temat k10 ziół pospolitych.

Zmysł bitewny – raz dziennie, podczas walki, postać może wykorzystać swoje doświadczenie bojowe i dzięki odpowiedniemu ustawieniu się oraz przekierowaniu energii ciosu, zredukować o połowę otrzymywane obrażenia. Po udanym trafieniu przez przeciwnika, ale przed rzutem na wielkość obrażeń, postać wykonuje rzut na 1/10 aktualnej SZ + 1/10 aktualnej ZR + 1/10 MD – jeśli się on powiedzie, otrzymuje połowę obrażeń, zredukowanych potem o wyparowania zbroi.

Zniewolenie demona – postać zyskuje moc wchłonięcia duszy demona, któremu zada śmiertelny cios. Decyzja musi zapaść od razu i należy wykonać rzut na ZW, pomniejszone o 1 punkt na POZ demona. Nieudany oznacza, że proces się nie udał. W przypadku powodzenia wykonuje się rzut k10: 1 – postać otrzymuje pozytywną zdolność demona (o ile posiadał); 2 – postać zyskuje 2 punkty do losowego współczynnika podstawowego, 3-7 – postać zyskuje 1 punkt do losowego współczynnika podstawowego; 8 – postać traci 1 punkt od losowego współczynnika podstawowego; 9 – postać traci 2 punkty od losowego współczynnika podstawowego; 10 – postać zyskuje negatywną cechę demona (o ile posiadał). Uwaga: *zniewolenie demona* oznacza jego ostateczne zniszczenie.

Zniszczenie demona – postać, modląc się i ukazując symbol wyznawanego boga (rzut na 1/2 WI), jest w stanie odegnać demona, który nie wykonał udanego rzutu na odporność nr 5, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci

(jeśli posiada on taką zdolność, natychmiast wraca do macierzystej sfery). Jeśli demon nie wykona dodatkowo rzutu na odporność nr 4, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci, rozsypuje się w proch, zanim zdąży czmychnąć.

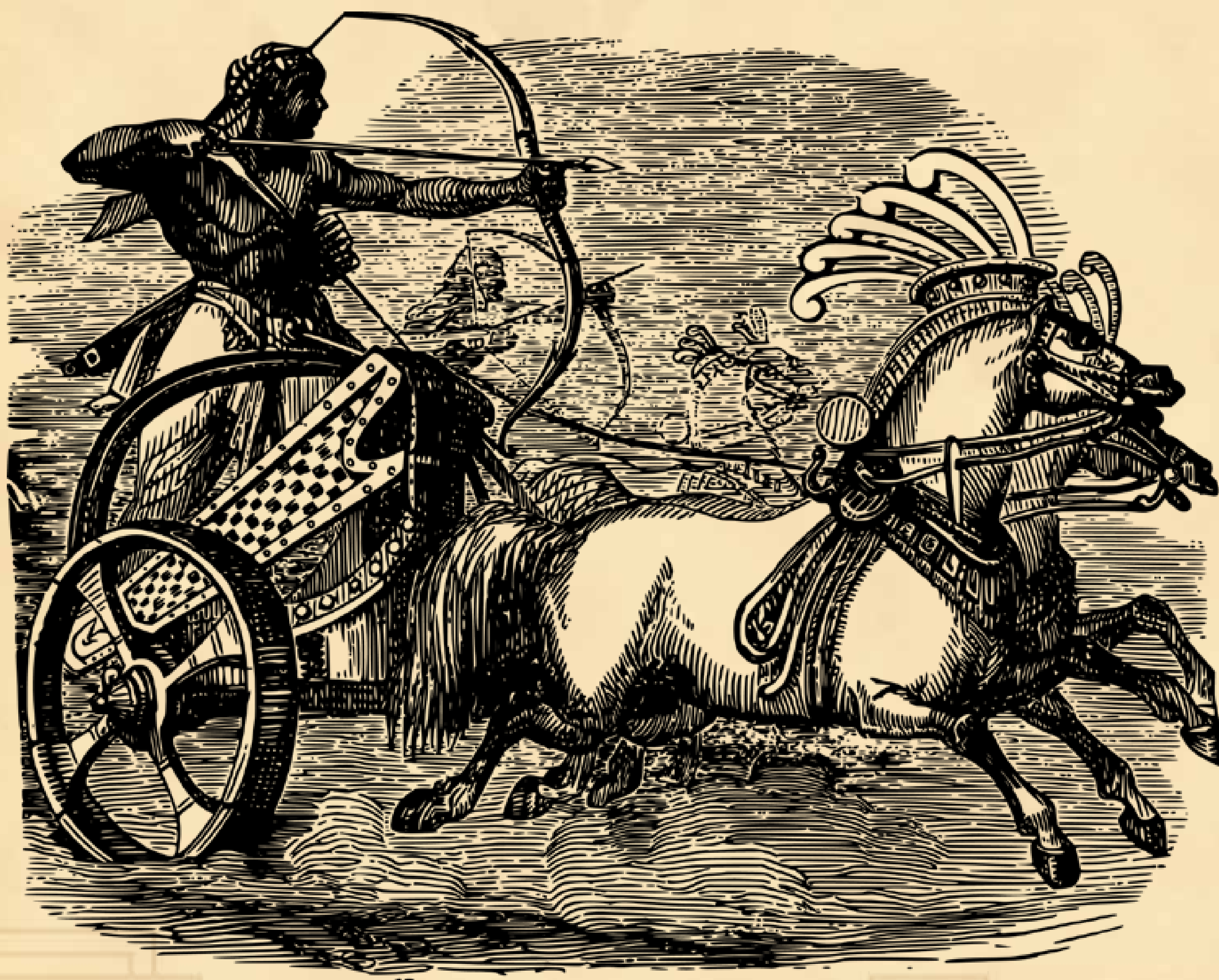
Zniszczenie martwiaka – postać, modląc się i ukazując symbol wyznawanego boga (rzut na 1/2 WI), jest w stanie odegnać martwiaka, który nie wykonał udanego rzutu na odporność nr 3, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci. Jeśli nieumarły nie wykona dodatkowo rzutu na odporność nr 4, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci, rozsypuje się w proch, zanim zdąży czmychnąć.

Zniszczenie żywiołaka – postać, modląc się i ukazując symbol wyznawanego boga (rzut na 1/2 WI), jest w stanie odegnać żywiołaka, który nie wykonał udanego rzutu na odporność nr 8, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci. Jeśli żywiołak nie wykona dodatkowo rzutu na odporność nr 4, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci, rozsypuje się w proch, zanim zdąży czmychnąć.

Zręczne ręce – umiejętność wykonywania prostych sztuczek zręcznościowych (np. z monetą, kartami itp.), sprawdzana rzutem na 1/2 aktualnej ZR, pozwalająca odwrócić uwagę wszystkich obserwujących, którzy nie obronią się rzutem na odporność nr 2, pomniejszoną o 1 punkt na POZ postaci. Dodatkowo umożliwia ukrycie drobnego przedmiotu w tracie przeszukania (monety, klucza, małego sztyletu itp.).

Związanie walką – umiejętność zmuszenia stojących w pobliżu przeciwników do atakowania siebie, celem odciągnięcia ich uwagi od stojącego w pobliżu sojusznika lub uniemożliwienia oddalenia się od postaci. Udane po wykonaniu rzutu na 1/2 biegłości, jeśli przeciwnikowi nie powiedzie się rzut na 1/2 akt. SZ, pomniejszonej o 1 punkt na POZ postaci. Maksymalnie można związać 2 osoby + 1 na 5 POZ (łącznie z przeciwnikami atakującymi postać z własnej woli), konieczne jest wykorzystanie broni drzewcowej, PT lub DW. Ataki, wyprowadzane podczas używania tej zdolności, mają dwukrotnie większe opóźnienie.

Żołnierka – jednorazowa możliwość podniesienia biegłości w dowolnej grupie broni o 10 punktów, wynikająca z doświadczenia w posługiwaniu się orężem tego typu.



Współczynniki podstawowe

Każda postać opisana jest dziesięcioma współczynnikami podstawowymi, które określają pięć jej cech fizycznych (Żywotność, Siła Fizyczna, Zręczność, Szybkość, Prezencja) oraz pięć cech umysłowych (Mądrość, Inteligencja, Umiejętności Magiczne, Charyzma, Wiara). Ich wielkość wynika z rasy (oraz płci), wyuczonej profesji oraz indywidualnych cech osobniczych, wyznaczanych w sposób losowy. Oprócz tego cechy postaci mogą być dodatkowo modyfikowane – na przykład na skutek wyuczonych zawodów (o czym w dalszej części podręcznika), a także nabytych przekleństw lub błogosławieństw.

Jako domyślny sposób wyznaczania wielkości współczynników podstawowych, wybraliśmy metodę preferencyjno-losową: gracz wykonuje 9 rzutów k50, a następnie uzyskane wyniki przydziela według własnego uznania do odpowiednich cech (wszystkich, poza ŻYW). Dzięki temu rozwiązaniu zachowujemy czynnik losowy, przy jednoczesnym uniknięciu sytuacji, gdy żołnierz wylosuje małą wartość Siły Fizycznej, a czarodziej małe Umiejętności Magiczne. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby zagrać kapłanem o niskiej Wierze, jeśli tylko taką koncepcję przyjmie gracz, wcielający się w daną postać.

Podsumowując: współczynniki podstawowe oblicza się, dodając do siebie wartość rasową (tabela poniżej), przyrost wynikający z wyuczonej profesji (tabela na następnej stronie) oraz – dla wszystkich współczynników poza ŻYW – element losowy wielkości k50 punktów. Należy również pamiętać o ewentualnych modyfikacjach wynikających z błogosławieństw, przekleństw, wagi i wzrostu bohatera oraz wyuczonych zawodów.



	Podstawowe wartości współczynników w zależności od rasy i płci											
	płeć	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	OBR	WYP
elf	♂	80	80	50	40	50	30	50	30	40	0	0	0
	♀	75	75	50	45	50	25	50	30	50	0	0	0
gnom	♂	100	100	40	15	60	50	40	10	25	0	5	20
	♀	90	90	40	25	60	50	45	10	30	0	5	20
krasnolud	♂	130	130	20	15	20	50	30	20	15	0	10	40
	♀	120	120	25	20	25	50	30	15	25	0	10	40
człowiek	♂	100	100	35	25	40	40	50	30	20	10	0	0
	♀	90	90	35	25	40	40	50	30	40	10	0	0
niziołek	♂	70	75	60	40	60	45	35	10	35	0	10	40
	♀	60	70	60	40	60	45	35	10	50	0	10	40
ork	♂	140	140	30	30	20	20	25	20	10	5	5	20
	♀	130	140	35	35	15	20	20	20	20	5	5	20
półelf	♂	90	90	40	35	50	30	45	25	45	0	0	0
	♀	80	85	40	40	55	25	50	25	50	0	0	0
półogr	♂	160	140	25	20	20	20	20	10	10	5	10	40
	♀	165	145	25	20	15	15	15	10	15	5	10	40
półolbrzym	♂	150	150	10	30	10	10	10	20	40	0	10	40
	♀	140	140	20	35	20	10	15	20	30	0	10	40
półorki	♂	120	120	35	30	30	30	45	25	10	5	0	0
	♀	115	120	40	35	25	30	40	20	20	5	0	0

Uwaga: obrona (OBR) i wyparowania (WYP) nie są współczynnikami podstawowymi, nie podlegają dalszym modyfikacjom na etapie tworzenia postaci. ŻYW nie podnosi się o dorzut k50.

Żywotność (ŻYW)

Współczynnik podstawowy, odpowiadający za wytrzymałość fizyczną bohatera, jego odporność na obrażenia oraz szansę przeżycia w niesprzyjających warunkach. Postać o wysokiej ŻYW jest w stanie otrzymać więcej obrażeń, zanim zostanie zabita, dłużej przeżyje bez wiktu oraz wody. Każde zadane obrażenia odlicza się od aktualnej Żywotności postaci – kiedy wartość współczynnika spadnie do zera, znajduje się ona w stanie agonalnym i zwykle traci przytomność. Jeśli postać otrzyma dwukrotnie więcej obrażeń niż wynika to z jej ŻYW – umiera.

- 3 × ŻYW to granica, określająca fizyczną wytrzymałość ciała – po jej przekroczeniu ciało postaci traktuje się jako zmasakrowane.
- 2 × ŻYW to liczba obrażeń, jakie postać może przyjąć, zanim umrze.
- ŻYW określa ilość punktów obrażeń, które postać może otrzymać, zanim przestanie być zdolna do normalnego funkcjonowania. Postać poniżej tego progu bohater znajduje się w agonii.
- ŻYW to granica, po przekroczeniu której rany traktuje się jako śmiertelne i wymagające natychmiastowej pomocy. Leczą się one dziesięciokrotnie wolniej.

Przyrost współczynników w zależności od profesji

profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG	TAL
Barbarzyńca	20+	20+	20+	20+	0	+	0	0	+	5+	45	6
Gwardzista	+	10+	+	20+	0	+	0	10+	20+	+	65	6
Łowca	10+	10+	10+	10+	0	10+	+	5+	5+	10+	50	6
Łowca czarownic	20+	10+	10+	10+	10+	5+	5+	0	0	+	55	6
Pogromca	10+	10+	20+	20+	+	+	10+	0	0	+	65	4
Wojownik	10+	20+	10+	10+	5+	10+	0	+	+	0	60	6
Czarny rycerz	20+	20+	0	+	10+	5+	10+	10+	20+	0	60	5
Demoniczny rycerz	20+	20+	0	+	+	+	10+	20+	10+	10+	60	5
Paladyn	20+	20+	0	+	0	5+	+	20+	20+	10+	60	5
Rycerz	20+	20+	5+	+	0	+	0	20+	20+	5+	65	5
Rycerz zakonny	20+	10+	+	+	0	5+	10+	10+	10+	20+	65	5
Władca smoków	20+	20+	10+	+	+	20+	+	10+	10+	0	60	5
Bard	+	+	10+	5+	10+	10+	10+	10+	20+	0	35	3
Hiena cmentarna	5+	20+	20+	10+	5+	10+	+	0	0	10+	35	3
Kłusownik	10+	10+	20+	10+	10+	10+	+	0	+	0	45	3
Szpieg	0	+	20+	20+	10+	10+	+	+	10+	0	45	3
Zabójca	0	10+	20+	20+	10+	+	0	+	+	0	55	4
Złodziej	0	10+	20+	20+	10+	+	+	0	10+	10+	35	3
Astrolog	0	0	+	10+	20+	20+	10+	10+	10+	20+	20	2
Druid	10+	+	+	0	+	20+	10+	20+	0	20+	35	3
Kapłan	5+	+	0	0	5+	20+	10+	10+	10+	20+	35	3
Mnich	10+	10+	10+	+	0	20+	10+	0	+	20+	45	1
Półbóg	10+	5+	0	0	5+	10+	10+	20+	+	20+	35	3
Szaman	10+	+	+	+	+	20+	20+	5+	0	20+	35	3
Alchemik	0	0	10+	10+	20+	20+	20+	10+	0	5+	20	1
Czarnoksiężnik	+	+	+	10+	10+	10+	20+	+	0	10+	35	3
Demonolog	+	+	0	5+	10+	10+	20+	10+	0	10+	35	3
Elementalista	10+	5+	10+	5+	20+	10+	20+	+	0	+	20	2
Iluzjonista	0	0	20+	20+	20+	0	20+	5+	10+	0	20	2
Mag	0	0	10+	10+	20+	10+	20+	20+	+	0	20	2

+ oznacza dodatkowy rzut k10 dodawany do wartości przy której się znajduje.
BG i BI oznaczają odpowiednio minimalną biegłość profesji oraz ilość biegłości startowych postaci.

- 1/2 ŻYW to granica, po przekroczeniu której rany traktuje się jako poważne i mogące powodować krwawienie. Leczy się je trzykrotnie wolniej.
- 1/10 ŻYW jest składową Wytrzymałości, współczynnika pomocniczego, określającego jak długo postać może wykonywać działania wywołujące zmęczenie (np. walkę), bez odpoczynku.
- 1/10 ŻYW stanowi część bazowej odporności na czynniki wpływające na ciało.
- 1/10 ŻYW (w dniach) to okres, jaki postać może przetrwać, bez przyjmowania pokarmu.
- 1/20 ŻYW stanowi część bazowej odporności na czynniki wpływające na umysł.
- 1/20 ŻYW dodatkowo zwiększa wartość odporności na czynniki związane z wysoką i niską temperaturą (odporność nr 8).
- 1/20 ŻYW (w dniach) to okres, jaki postać może przetrwać, bez przyjmowania wody.

Siła fizyczna (SF)

Współczynnik podstawowy, określający krzepę postaci oraz wynikające z niej aspekty fizyczne. Sprawdzany, gdy trzeba coś przenieść, rozerwać, przeciągnąć lub przepchnąć. Postać o wysokiej SF jest w stanie więcej unieść oraz zadać wrogowi większe obrażenia.

- SF w kg, to granica, jaką ciało postaci jest w stanie wytrzymać, zanim zostanie zgniecione lub rozerwane.
- 1/2 SF w kg, to maksymalny ciężar, jaki postać jest w stanie unieść, przepchnąć, przetoczyć lub pociągnąć za pomocą samych mięśni.
- 1/4 SF w kg, to maksymalne obciążenie, jakiemu może zostać poddana postać i normalnie funkcjonować, np. walczyć bez żadnych dodatkowych ograniczeń.
- 1/4 SF to dodatkowy modyfikator obrażeń, jaki dodawany jest do obrażeń zadawanych przeciwnikowi w walce wręcz.
- 1/10 SF to modyfikator, zwiększający szansę trafienia przeciwnika.
- 1/10 SF określa atrakcyjność fizyczną postaci i dolicza się ją jako składową współczynnika pomocniczego o nazwie Reakcja.
- 1/10 SF jest składową Wytrzymałości, współczynnika pomocniczego, określającego jak długo postać może wykonywać działania wywołujące zmęczenie (np. walkę), bez odpoczynku.
- 1/20 SF wchodzi w skład Zastraszania – społecznego współczynnika pomocniczego.
- 1/20 SF stanowi część bazowej odporności na czynniki wpływające na ciało.
- 1/20 SF dodatkowo zwiększa wartość odporności na choroby, zarazy oraz trucizny (odporność nr 6).
- 4 punkty SF odpowiadają wadze 1 kilograma.

Zręczność (ZR)

Współczynnik podstawowy, odpowiadający za zwinność i elastyczność postaci. Sprawdzany, gdy trzeba pokonać jakąś przeszkodę terenową, zabezpieczyć się przed upadkiem lub wstać po upadku w czasie walki. Postać o wysokiej ZR jest jak akrobata – staje się przeciwnikiem trudniejszym do trafiania oraz zdolnym do poruszania się po dowolnym terenie.

- **Naturalna ZR** to pełna wartość współczynnika, nie podlegająca żadnym modyfikacjom.
- 1/10 ZR to modyfikator, zwiększający szansę trafienia przeciwnika.
- 1/10 ZR wchodzi w skład Obycia – społecznego współczynnika pomocniczego.
- 1/10 ZR zwiększa wartość odporności na zionięcia niektórych istot, wyziewy oraz gazy (odporność nr 7).
- **Aktualna ZR** to wartość zmodyfikowana, wynikająca z ograniczeń noszonej zbroi i ekwipunku, obciążenia, magii czy chorób.
- aktualna ZR powyżej 50 punktów, określa dodatkową obronę postaci, a więc zwiększa jej szansę na uniknięcie obrażeń.
- aktualna ZR poniżej 30, określa liczbę punktów redukujących szansę obrony postaci przed trafieniem jej przez przeciwnika.

Szybkość (SZ)

Współczynnik podstawowy postaci, odpowiadający za jej prędkość poruszania się, refleks oraz odbieranie otoczenia za pomocą zmysłów. Sprawdzany jest podczas nasłuchiwania, wypatrywania itp. oraz określa kolejność wykonywanych akcji np. podczas walki. Postać o wysokiej SZ jest szybka, trudna do zaskoczenia oraz spostrzegawcza.

- **Naturalna SZ** to pełna wartość współczynnika, nie podlegająca żadnym modyfikacjom.
- SZ określa kolejność wykonywania działań w czasie walki. Pierwsze są osoby o wyższym współczynniku.
- SZ w metrach, określa maksymalną odległość, jaką postać może pokonać w trakcie rundy za pomocą bardzo szybkiego i męczącego biegu, nie robiąc nic więcej.
- 1/2 SZ w metrach, określa maksymalną odległość, jaką postać może pokonać truchtem w trakcie rundy. W tym czasie ma prawo wykonać jedną, nieangażującą uwagi czynność (np. dobyć broni).
- 1/5 SZ w metrach, określa maksymalną odległość, jaką postać może pokonać szybkim marszem w trakcie rundy. W tym czasie ma prawo wykonywać nieangażujące uwagi czynności mieszczące się opóźnieniem w granicach jej Szybkości.
- 1/10 SZ wchodzi w skład Handlowania – społecznego współczynnika pomocniczego.

- 1/10 SZ zwiększa wartość odporności na elektryczność oraz magnetyzm (odporność nr 9).
- 1/10 SZ w metrach, określa maksymalną odległość, jaką postać może niespiesznie pokonać w trakcie rundy, wykonując czynności nieangażujące uwagi lub rozglądając się uważnie.
- 20 pkt. SZ podczas walki pozwala na jednorazowe przesunięcie się na odległość 2 metrów, w połączeniu z wykonywaniem innych akcji, np. zadaniem ciosu.
- 10 pkt. SZ podczas walki pozwala na przesunięcie się o 1 metr bez wykonywania innych czynności.
- **Aktualna SZ** to wartość zmodyfikowana, wynikająca z ograniczeń noszonej zbroi i ekwipunku, obciążenia, magii oraz chorób.
- aktualna SZ określa szansę zachowania zimnej krwi w momencie zaskoczenia, np. niespodziewanego ataku.
- 1/2 akt. SZ określa szansę zachowania zimnej krwi w momencie ataku w plecy lub z ukrycia.
- 1/10 akt. SZ określa szansę zachowania zimnej krwi w momencie zaatakowania przez postać niewidzialną.

Inteligencja (INT)

Współczynnik podstawowy, określający lotność umysłu postaci, jej zdolność do kojarzenia faktów i rozwiązywania problemów logicznych. Sprawdzana jest podczas próby nauczenia się czegoś, a także zrozumienia zachodzących zjawisk lub zasad funkcjonowania mechanizmów. Postać o wysokiej INT jest bystra, w lot łapie niuanse i zawiłości wydarzeń, jest biegła w posługiwaniu się różnymi językami.

- 1/10 INT to Intuicja, współczynnik pomocniczy, który pozwala postaci domyślić się pewnych rzeczy.
- 1/10 INT jest składową Granicy Normalności, współczynnika pomocniczego, który określa zdrowie psychiczne postaci.
- 1/10 INT wchodzi w skład Manipulacji – społecznego współczynnika pomocniczego.
- 1/10 INT stanowi część bazowej odporności na czynniki wpływające na umysł.
- 1/10 INT dodatkowo zwiększa wartość odporności na iluzje oraz hipnozę (odporność nr 1).
- 1/10 INT zwiększa pulę dostępnych dla postaci czarujących Punktów Magii.
- 1/30 INT określa liczbę biegłości językowych, dających możliwość nauczenia się dodatkowych języków, a także czytania i pisania.

Mądrość (MD)

Współczynnik podstawowy, określający wiedzę i doświadczenie życiowe postaci. Sprawdzany jest zawsze, gdy postać odwołuje się do swojej wiedzy (np. znajomości historii świata, lokalizacji miast, imion władców itp.). Postać o wysokiej MD posiada szeroką wiedzę w różnych dziedzinach i może uchodzić za mędrca.

- 1/10 MD jest składową Granicy Normalności, współczynnika pomocniczego, który określa zdrowie psychiczne postaci.
- 1/10 MD wchodzi w skład Dyplomacji – społecznego współczynnika pomocniczego.
- 1/10 MD stanowi część bazowej odporności na czynniki wpływające na umysł.
- 1/10 MD dodatkowo zwiększa wartość odporności na sugestię oraz strach (odporność nr 2).
- 1/10 MD zwiększa pulę dostępnych dla postaci czarujących Punktów Magii.
- 1/30 MD określa liczbę biegłości zawodowych, dających możliwość wyuczenia się kolejnych zawodów.

Umiejętności Magiczne (UM)

Współczynnik podstawowy, określający widzę na tematy dotyczące energii magicznej oraz zdolność do posługiwania się magią. Testowany podczas rzucania zaklęć czarodziejskich oraz pierwszego uruchamiania przedmiotów magicznych, a także w podobnych sytuacjach, odwołujących się do magii. Postacie o wysokich UM zostają czarodziejami i posiadają zdolność kształtowania rzeczywistości zgodnie ze swoją wolą, za pomocą magii.

- UM określają szansę na udanego rzucenia opisanego zaklęcia czarodziejskiej magii formularnej.
- 1/10 UM jest składową Granicy Normalności, współczynnika pomocniczego, który określa zdrowie psychiczne postaci.
- 1/10 UM zwiększa wartość odporności na energię specjalną i nekromancję (odporność nr 5).
- 1/10 UM zwiększa pulę dostępnych dla postaci czarujących Punktów Magii.
- 1/100 UM to bazowa Antyodporności – wartości o jaką zmniejsza się szansę na uniknięcie efektu wywołanego magią. Jest ona zwielokrotniona o POZ postaci.

Charyzma (CH)

Współczynnik podstawowy, określający zdolność postaci do ekspresji (także artystycznej) oraz oddziaływania na innych. Sprawdzany podczas wykonywania aktów sztuki, a także wygłaszania mów czy przekonywania tłumów do jakichś racji. Postacie o wysokiej CH są elokwentne i charyzmatyczne, zwykle pełnią funkcje liderów w grupie.

- CH określa szansę udanego wykonania dzieła sztuki, recytacji, tańca, mowy itp.
- 1/10 CH jest podstawą pomocniczych współczynników społecznych.
- 1/10 CH zwiększa wartość odporności na szok oraz paraliż umysłowy (odporność nr 4).

- 1/10 CH jest składową Granicy Normalności, współczynnika pomocniczego, który określa zdrowie psychiczne postaci.
- 1/10 CH zwiększa pulę dostępnych dla postaci czarujących Punktów Magii.

Prezencja (PR)

Współczynnik podstawowy, określający wygląd postaci i pozwalający ustalić nastawienie do niej innych napotykanych osób. Sprawdzany jest podczas pierwszego spotkania i może zadecydować o spontanicznej miłości lub irracjonalnej nienawiści poznanej osoby. Postacie o wysokiej PR są wszędzie mile widziane i otoczone wianuszkiem pochlebców oraz przyjaciół.

- PR stanowi podstawową część Reakcji – współczynnika pomocniczego, pozwalającego określić pierwsze wrażenie wywarte na spotkanym po raz pierwszy nieznajomym tej samej rasy.
- 1/2 PR to granica, o którą ten współczynnik może być modyfikowany (w górę i w dół) poprzez rodzaj noszonych szat, biżuterię itp.
- 1/10 PR to szansa oszczędzenia postaci przez wroga przed dobiciem (ale nie oznacza ona udzielenia pomocy), sprawdzana po sprowadzeniu postaci do agonii (ostateczna decyzja należy do MG).
- 1/10 PR jest podstawą pomocniczych współczynników społecznych.
- 1/10 PR zwiększa wartość odporności na przemiany ciała, takie jak polimorfia i petryfikacja (odporność nr 10).

Wiara (WI)

Współczynnik podstawowy, określający wiedzę oraz umiejętności dotyczące wyznawanych obrządków religijnych. Sprawdzany podczas wznoszenia modłów lub dokonywania wielkich czynów w imię wiary i boga (także bluźnierczych). Postacie o wysokiej WI poświęcają życie bogom i mogą kształtować rzeczywistość zgodnie z wolą wyznawanych bytów, za pomocą czarów.

- WI określa szansę udanego wzniesienia modłów do wyznawanego boga (także rzucania czarów klerycznych) oraz prawidłowego uczestnictwa w nabożeństwach mu poświęconych.
- 1/10 WI to Zauważenie – współczynnik pomocniczy, który pozwala sprawdzić, czy dany czyn, związany z religią, został dostrzeżony przez boga.
- 1/10 WI jest składową Granicy Normalności, współczynnika pomocniczego, który określa zdrowie psychiczne postaci.
- 1/10 WI zwiększa wartość odporności na rzekleństwa i klątwy (odp. nr 3).
- 1/10 WI zwiększa pulę dostępnych dla postaci czarujących Punktów Magii.



Zawody

Zanim postać wyruszyła na ścieżkę poszukiwacza przygód, z własnej chęci lub przymuszana przez okoliczności, podejmowała się różnych prac. Dzięki temu osiągnęła biegłość w jakimś zawodzie, wyuczyła się pewnych umiejętności lub pozwoliło jej to wzmocnić niektóre swoje współczynniki. Zawód nie ma nic wspólnego z profesją postaci i zdobywany jest niezależnie. Tym niemniej zdolności profesyjne, nabyte podczas nauki zawodu traktuje się analogicznie do poziomu zaawansowania profesji podstawowej.

Na tym etapie tworzenia postaci sprawdzimy jakiego zawodu wyuczył się bohater oraz jakie ma z tego profity. Rodzaj wyuczonych zawodów w głównej mierze zależy od pochodzenia, dlatego na kolejnych stronach znajdują się aż trzy tabele z zawodami – jedna dla chłopstwa, jedna dla mieszczan i jedna dla arystokracji. Dodatkowo zawody mogą być bardziej lub mniej prestiżowe w ramach danego stanu, dlatego smerdowie, czeladź i szlachta gołota dodają 10 punktów do osiągniętego wyniku podczas losowania zawodów, zaś kmiecie, patrycjat i magnateria odejmują 10 od wskazanej na kościach wartości. Przedstawiciele rodów rządzących muszą odjąć aż 20 punktów od osiągniętej wartości rzutu.

Pozostaje jeszcze kwestia ilości wyuczonych zawodów – a ta zależy od Mądrości postaci. I tak za każde pełne 30 punktów MD (1/30 MD zaokrąglając w dół), postać wykonuje jeden rzut k100, w razie potrzeby modyfikuje go o wartość wynikającą z pochodzenia, i odczytuje wynik z odpowiedniej dla danej klasy społecznej tabeli. Uwaga! Może się zdarzyć, że postać z racji wyuczonego zawodu otrzyma przyrost do MD, skutkiem czego osiągnie kolejną wielokrotność 30 dla tego współczynnika. Wówczas przysługuje jej dodatkowy rzut, oznaczający wyuczenie się kolejnego zawodu.

Przyjmuje się, że nauka zawodu, trwająca średnio dwa lata, pozwala na osiągnięcie stopnia czeladnika w tym fachu. Jeśli jakaś postać dwukrotnie wylosuje ten sam zawód, wówczas oznacza to, że poświęciła dodatkowy rok na jego naukę i osiągnęła poziom (oraz umiejętności) specjalisty. Gdyby zdarzyło się tak, że postać trzykrotnie trafi ten sam zawód, wówczas pracowała w tym fachu pięć lat i osiągnęła poziom mistrzowski. Czwarte wylosowanie tego samego zawodu uprawnia do powtórzenia rzutu.

W każdej chwili możliwe jest także poświęcenie odpowiedniej ilości czasu (rok w przypadku specjalisty oraz dwóch lat w przypadku mistrza) i podniesienie swojego doświadczenia w ramach posiadanego zawodu. Wymaga to także wydania dwóch Talentów (TAL) za każdy podniesiony stopień znajomości danego zawodu.

Opis zawodów

Akademik – posiada podstawy wiedzy akademickiej na każdy temat. *Czeladnik* zyskuje 20 punktów do MD. *Specjalista* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do INT. *Mistrz* zdobywa dodatkowe k100 Punktów Doświadczenia oraz identyfikację materii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Akolita – trudni się pomocą przy świątyniach i kaplicach, choć nie posiada święceń kapłańskich. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do WI. *Specjalista* ma o 10 pkt. zwiększoną odporność nr 3. *Mistrz* otrzymuje umiejętność religioznawstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Aktor – posiada talent aktorski, dzięki któremu ma prawo powtórzyć nieudany rzut na Reakcję, wobec osób, które widziały jego występ. *Czeladnik* ma o 20 punktów zwiększoną PR. *Specjalista* uczy się charakteryzacji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje nietykalność (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Akuszer – posiada umiejętność przyjmowania porodów. *Czeladnik* zyskuje podstawy chirurgii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* nabywa zielarstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje dodatkowe 5 punktów do MD.

Aptekarz – posiada wiedzę na temat mikstur oraz ziół, mogących mieć wpływ na organizmy, przez co jego MD wzrasta o 10 punktów. *Czeladnik* nabywa zielarstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* uczy się identyfikacji materii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* dostaje dodatkowo identyfikację trucizn (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) oraz przygotowanie trucizny (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Archeolog – posiada wiedzę na temat historii i dawnych kultur (wymaga udanego rzutu na 1/2 MD), przez co o 5 punktów rośnie mu MD. Jeśli wcześniej tego nie umiał, uczy się czytania i pisania. *Czeladnik* zyskuje umiejętność wykrycia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* uczy się religioznawstwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa identyfikację przedmiotu (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna – jeśli nie potrafi posługiwać się Punktami Magii, użycie tej zdolności możliwe jest raz dziennie).

Architekt – potrafi projektować i wznosić skomplikowane konstrukcje budowlane oraz oceniać ich bezpieczeństwo (wymaga udanego rzutu na 1/2 MD). *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną MD. *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 punktów do CH. *Mistrz* otrzymuje ponadto 10 punktów do INT.

Losowanie zawodów chłopstwa					
Wynik rzutu	Zawód	Wynik rzutu	Zawód	Wynik rzutu	Zawód
do 01	losowy zawód mieszczaństwa	34	strycharz	67	ochroniarz
02	karczmarz	35	rybak	68	wykidajło
03	młynarz	36	ogrodnik	69	wróżbita
04	kowal	37	kwiaciarz	70	drwal
05	piekarz	38	jadownik	71	tartacznik
06	kupiec	39	kominiarz	72	szyszkarz
07	kołodziej	40	strażnik miejski	73	korownik
08	zdun	41	strażak	74	stajenny
09	dekarz	42	uzdrowiciel	75	poganiacz
10	kamieniarz	43	akuszer	76	dymarz
11	sadownik	44	cyrulik	77	smolarz
12	rolnik	45	zielarz	78	tragarz
13	pszczelarz	46	różdżkarz	79	pastuch
14	piwowar	47	służący	80	partacz
15	bimbrownik	48	łazęka	81	łaziebnik
16	stolarz	49	przewodnik	82	błazen
17	bednarz	50	przewoźnik	83	druciarz
18	krawiec	51	woźnica	84	gawędziarz
19	hodowca	52	nawigator	85	ekwilibrysta
20	tkacz	53	marynarz	86	trubadur
21	garncarz	54	nurek	87	śpiewak
22	rogownik	55	pływak	88	cyrkowiec
23	fajkarz	56	kucharz	89	pustelnik
24	olejarz	57	rzeźbiarz	90	koniokrad
25	serowar	58	najmita	91	rozbójnik
26	kaletnik	59	goniec	92	biczownik
27	burszyniarz	60	zapaśnik	93	rzeźnik
28	weterynarz	61	murarz	94	lichwiarz
29	swat	62	brukarz	95	farbiarz
30	akolita	63	flisak	96	garbarz
31	studniarz	64	górnik	97	folusznik
32	powroźnik	65	dozorca	98	grabarz
33	wikliniarz	66	pracz	99	prostytutka, żigolak
				100+	żebrak

Losowanie zawodów mieszczaństwa					
Wynik rzutu	Zawód	Wynik rzutu	Zawód	Wynik rzutu	Zawód
do 01	losowy zawód arystokracji	34	bednarz	67	bimbrownik
02	bankier	35	garncarz	68	błazen
03	kupiec	36	fajkarz	69	pracz
04	złotnik	37	kaletnik	70	murarz
05	karczmarz	38	krawiec	71	brukarz
06	piekarz	39	siodlarz	72	akolita
07	kowal	40	stolarz	73	służący
08	kołodziej	41	powroźnik	74	klikon
09	zdun	42	szewc	75	stajenny
10	dekarz	43	zielarz	76	najmita
11	drukarz	44	kucharz	77	ochroniarz
12	tłumacz	45	nurek	78	goniec
13	ludwisarz	46	piwowar	79	tragarz
14	szklarz	47	tkacz	80	dozorca
15	inżynier	48	strażnik miejski	81	koniokrad
16	szkutnik	49	strażak	82	rozbójnik
17	architekt	50	marynarz	83	biczownik
18	introligator	51	poborca	84	rzeźnik
19	pergaminista	52	ekwilibrysta	85	szuler
20	płatnerz	53	trubadur	86	pajęczarz
21	lutnik	54	śpiewak	87	fałszerz
22	skryba	55	rzeźbiarz	88	paser
23	uzdrowiciel	56	nauczyciel	89	lichwiarz
24	bosman	57	cyrkowiec	90	szczurołap
25	nawigator	58	fryzjer	91	prostytutka, żigolak
26	tatuażysta	59	charakteryzator	92	rajfur
27	weterynarz	60	druciarz	93	żebrak
28	sokolnik	61	podżegacz	94	śmieciarz
29	treser	62	zapaśnik	95	grabarz
30	ślusarz	63	woźnica	96	czyściciel
31	grawer	64	akuszer	97	rakarz
32	wróżbita	65	łaziebnik	98	kat
33	kominiarz	66	jadownik	99	zbieracz ciał
				100+	losowy zawód chłopstwa

Losowanie zawodów arystokracji					
Wynik rzutu	Zawód	Wynik rzutu	Zawód	Wynik rzutu	Zawód
do 01	giermek	34	woźnica	67	mincerz
02	akademik	35	jeździec	68	żupnik
03	urzędnik	36	gajowy	69	pszczelarz
04	zarządca	37	bosman	70	lutnik
05	dworzanin	38	nawigator	71	introligator
06	dyplomata	39	marynarz	72	jubiler
07	jurysta	40	rolnik	73	bursztyniarz
08	herold	41	sadownik	74	złotnik
09	kolekcjoner	42	podżegacz	75	piwowar
10	podróżnik	43	szampierz	76	winiarz
11	poborca	44	heraldyk	77	zbrojmistrz
12	archeolog	45	błazen	78	płatnerz
13	inżynier	46	akuszer	79	łuczarz
14	religioznawca	47	uzdrowiciel	80	rogownik
15	optyk	48	jadownik	81	szkutnik
16	kryptograf	49	rzeźbiarz	82	drukarz
17	tłumacz	50	śpiewak	83	hodowca
18	historyk	51	trubadur	84	ogrodnik
19	mineralog	52	charakteryzator	85	wypychacz zwierząt
20	kartograf	53	ekwilibrysta	86	biczownik
21	skryba	54	cyrkowiec	87	pustelnik
22	bibliotekarz	55	zapaśnik	88	bimbrownik
23	aptekarz	56	pływak	89	karczmarz
24	zielarz	57	nurek	90	bankier
25	nauczyciel	58	tkacz	91	kupiec
26	piastun	59	kucharz	92	szuler
27	architekt	60	akolita	93	wróżbita
28	astronom	61	strażnik miejski	94	fałszerz
29	sokolnik	62	tancerz	95	rajfur
30	myśliwy	63	pisarz	96	rozbójnik
31	swat	64	malarz	97	paser
32	służący	65	poeta	98	lichwiarz
33	treser	66	aktor	99	chirurg
				100+	losowy zawód mieszczaństwa

Astronom – zajmuje się badaniem położenia ciał niebieskich i ich wzajemnego oddziaływania na siebie, dzięki czemu, na podstawie ich położenia, potrafi wyznaczać kierunki świata, czas itp. (rzut na 1/2 INT). *Czeladnik* ma o 10 pkt. zwiększoną MD. *Specjalista* zyskuje wykrycie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* otrzymuje dodatkowe k100 Punktów Doświadczenia.

Bankier – zajmuje się pożyczaniem pieniędzy na procent, często pod zastaw, a także ich transportem i przechowywaniem. Jeśli wcześniej tego nie umiał, uczy się czytać i pisać. *Czeladnik* ma o 10 pkt. zwiększoną PR i o 10 punktów zwiększoną CH. *Specjalista* zyskuje dodatkowe k100 sztuk złota do majątku początkowego oraz uczy się oceny wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje kolejne k100 sztuk złota do majątku początkowego, poza tym o 5 pkt. rośnie mu Manipulacja.

Bednarz – potrafi wykonywać beczki i inne hermetyczne naczynia z drewna. *Czeladnik* zyskuje dodatkowe 5 punktów do MD. *Specjalista* otrzymuje 5 pkt. do SF oraz 5 pkt. do ZR. *Mistrz* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń drewnianych broni i tarcz po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (zajmuje to 1 godzinę na 1 zreperowane uszkodzenie).

Bibliotekarz – posiada umiejętność czytania i pisania, ponadto znacznie szybciej wyszukuje i przyswaja wiedzę zawartą w księgach (potrzebuje o połowę mniej czasu na przeczytanie księgi). *Czeladnik* zyskuje 20 punktów do MD. *Specjalista* otrzymuje dodatkowe 2 biegłości językowe oraz k100 Punktów Doświadczenia. *Mistrz* dostaje 10 pkt. do Dyplomacji oraz, po udanym rzucie na 1/10 SZ + 1/10 MD + 1/10 INT, potrafi odczytywać niekompletne teksty, jeśli ich stopień zniszczenia nie przekracza 50%.

Biczownik – postać wybrała ścieżkę umartwiania swojego ciała, aby zbliżyć się do bogów lub odpokutować dawne przewinienia. *Czeladnik* zwiększa swoją Wiarę o 10 punktów. *Specjalista* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do biegłości w cepach. *Mistrz*, na skutek blizn pokrywających całe ciało, ma zwiększone wyparowania skóry o 5 punktów.

Bimbrownik – przy pomocy odpowiednich narzędzi oraz składników jest w stanie wytwarzać wysokoprocentowy bimber (rzut na 1/2 INT). *Czeladnik* ma o 5 punktów wyższą CH i o 5 punktów wyższą PR. *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 punktów do odporności nr 4. *Mistrz* nabywa rozpoznawanie trucizny (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Błazen – posiada zdolność rozbawiania innych (po udanym rzucie na 1/2 ZR), co pozwala mu wykonać dodatkowy rzut na Reakcję, wobec oglądających go osób. *Czeladnik* zyskuje dodatkowe 10 punktów do Obycia. *Specjalista* zyskuje unik (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* dostaje możliwość użycia charakteryzacji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Bosman – potrafi dowodzić załogami statków oraz znakomicie zna się na węzłach (przyjmuje się, że każdy węzeł zawiązany przez marynarza doskonale spełnia swoje zadanie). *Czeladnik* uczy się pływać (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 10 punktów do CH oraz 5 punktów do MD. *Mistrz* zyskuje 10 punktów do posługiwania się bronią wodną.

Brukarz – potrafi układać płaskie i równe powierzchnie z kostki brukowej oraz kamienia, a także dopasowywać do siebie i przycinać kamienne bloki. Czeladnik posiada wytrwałość (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). Specjalista zyskuje 10 + k10 punktów do SF. Mistrz otrzymuje podtrzymanie życia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Bursztyniarz – zajmuje się zbieraniem bursztynu lub poławianiem pereł. *Czeladnik* uczy się pływać (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje dodatkowe 5 punktów do SZ. *Mistrz* ma o 10 punktów zwiększoną odporność nr 4.

Charakteryzator – potrafi nakładać makijaże oraz upodabniać postacie do innych osób. *Czeladnik* nabywa charakteryzację (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), dzięki której na k10 godzin może zwiększyć PR charakteryzowanej osoby o k10 punktów + 1 na POZ. *Specjalista* na stałe zyskuje 5 punktów do ZR oraz 5 do PR. *Mistrz* nabywa dodatkowych 10 punktów do Manipulacji.

Chirurg – nabywa znajomość postaw chirurgii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną ZR. *Specjalista* może przywrócić postać w agonii do życia – wymaga to udanego rzutu na 1/10 ZR + 1/10 MD + 1/10 INT, jeśli się powiedzie, postać automatycznie odzyskuje k10 punktów ŻYW. Jeśli po tej czynności ranny wyjdzie z agonii, traktuje się, jakby w ogóle się w niej nie znalazł i nie podlega ograniczeniom nią spowodowanym. *Mistrz* ma dodatkowe 10 punktów do MD oraz 10 punktów do CH.

Cyrkowiec – posiada zdolność rozbawiania innych (po udanym rzucie na 1/2 ZR), co pozwala mu wykonać dodatkowy rzut na Reakcję, wobec oglądających go osób. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną PR. *Specjalista*, po udanym rzucie na 1/2 CH, jest w stanie odwrócić uwagę zagadniętych osób, na okres k10 rund, jeśli nie obronią się one rzutem na połowę odporności nr 2. *Mistrz* nabywa dodatkowo zręczne ręce (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Cyrulik – posiada umiejętność strzyżenia oraz podstawy leczenia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do PR i, za pomocą odpowiedniego strzyżenia (rzut na 1/2 ZR), jest w stanie o k10 punktów + 1 na POZ podnieść PR innej osoby na okres k10 godzin. *Specjalista* nabywa podstawy chirurgii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* uczy się zielarstwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Czyściciel – zajmuje się opróżnianiem ustępów i utylizowaniem ich zawartości. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną odporność nr 7. *Specjalista* zyskuje powożenie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do odporności nr 6.

Dekarz – potrafi pokrywać budowle dachami (strzechą, gontem, dachówką) oraz je naprawiać. *Czeladnik* zyskuje wspinaczkę (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista,* raz dziennie, może powtórzyć rzut na równowagę, jeżeli upadek ma prawo zakończyć się dla niego boleśnie. *Mistrz* ma o k50 sztuk złota większy majątek początkowy.

Dozorca – posiada zmysł, pozwalający mu natychmiast reagować w sytuacji zagrożenia – jeśli czegoś pilnuje, ma prawo powtórzyć rzut na zaskoczenie, jeżeli poprzedni był nieudany. *Czeladnik* potrafi czuwać całą noc bez odpoczynku i, jeśli wykona rzut na 1/10 ŻYW, nie odczuwać skutków zmęczenia. W przypadku zmęczenia lub kolejnej nocy bez odpoczynku, podlega normalnym rzutom na odp. nr 4. *Specjalista*, koncentrując się i wykonując udany rzut na 1/10 SZ, może wyczuć zbliżające się niebezpieczeństwo. *Mistrz* zyskuje 5 punktów biegłości w maczugach oraz wytrwałość (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Druciarz – potrafi tworzyć (rzut na 1/2 ZR) małe i praktyczne narzędzia z drutu (np. klatki dla małych zwierząt, pułapki na myszy, wytrychy itp.) oraz naprawiać (rzut na 1/2 INT) uszkodzone sprzęty codziennego użytku. *Czeladnik* posiada wykrycie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje ponadto rozbezpieczenie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń metalowych zbroi i niektórych broni (decyduje MG), po udanym rzucie na 1/2 ZR i 1/10 MD (co zajmuje 1 godzinę na 1 naprawione uszkodzenie).

Drukarz – przy pomocy odpowiednich pras i drewnianych tabliczek pokrytych farbą, jest w stanie wytwarzać ulotki, plakaty i księgi. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną INT, ponadto uczy się czytać i pisać, jeśli wcześniej tego nie umiał. *Specjalista* zyskuje 5 punktów do SF oraz 5 punktów do MD. *Mistrz* otrzymuje dodatkowe 5 punktów do UM.

Drwal – potrafi szybko i sprawnie ścinać drzewa, nie odczuwając przy tym dużego zmęczenia. *Czeladnik* zyskuje k10 + 10 dodatkowych punktów do SF. *Specjalista* otrzymuje 10 punktów do biegłości w toporach. *Mistrz* potrafi odnajdywać drogę w lesie (po udanym rzucie na 1/2 INT) oraz zyskuje identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Dworzanin – potrafi odnaleźć się w sytuacjach mniej i bardziej formalnych, przez co o 10 pkt. wzrasta jego Obycie. *Czeladnik* zyskuje uniżony ton (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* otrzymuje 5 punktów do PR oraz 5 punktów do CH. *Mistrz* zyskuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Dymarz – potrafi obsługiwać dymarkę, czyli piec, w którym, przy pomocy węgla drzewnego, przetapia się rudę metalu na czysty metal, najczęściej rudę żelaza na żelazo (rzut na 1/2 MD). *Czeladnik* posiada umiejętność identyfikacji minerału i jego właściwości (rzut na 1/2 INT). *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 pkt. do SF. *Mistrz* potrafi naprawiać metalowe przedmioty (w tym zbroje oraz broń) – ma możliwość zreperowania połowy nie naprawianych dotąd uszkodzeń, a także połączenia złamanego miecza, załatania dziury w metalowej zbroi itp., co wymaga rzutu na 1/2 ZR + 1/10 INT.

Dyplomata – potrafi mediować i orientuje się w podstawach prawa międzynarodowego. Ma o 20 punktów zwiększoną Dyplomację. *Czeladnik* zyskuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do CH i 5 punktów do PR. Uczy się także uniżonego tonu (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* ma o 5 punktów zwiększoną Dyplomację oraz nabywa przekupstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Ekwilibrysta – potrafi utrzymywać równowagę, w sytuacji, gdy trzeba ją testować – przy sprawdzaniu, czy postać upadnie, może wykonać powtórny rzut, jeżeli poprzedni był nieudany. *Czeladnik* odnosi mniej obrażeń w czasie upadków z wysokości – otrzymuje k100 obrażeń od wstrząsu za każde 3 metry powyżej 3 metrów, z których spadnie. *Specjalista* zyskuje 10 punktów do ZR i nabywa wspinaczkę (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* otrzymuje oswobodzenie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Fajkarz – zajmuje się wyrobem fajek. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do ZR. *Specjalista* zyskuje znajomość pospolitych ziół, mogących służyć do palenia i odnajdywania ich (rzut na 1/2 INT). *Mistrz* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do odporności nr 7.

Fałszerz – posiada umiejętności, pozwalające na nielegalne tworzenie imitacji rzeczy cennych lub trudno dostępnych. Wytworzenie takiego przedmiotu wymaga udanego rzutu na 1/10 ZR + 1/10 INT + 1/10 CH oraz dostępu do odpowiednich materiałów. *Czeladnik* uczy się podstaw fałszerstwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* ma o 10 punktów zwiększoną Manipulację i o 5 punktów Handlowanie. *Mistrz* nabywa ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), ponadto o k100 sztuk złota wzrasta jego majątek.

Farbiarz – przy pomocy substancji pochodzenia naturalnego (np. części roślin), jest w stanie otrzymać dowolny barwnik (rzut na 1/2 MD), który jest w stanie zabarwić tkaninę lub płótno na stałe. *Czeladnik* nabywa identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* jest zaznajomiony z zielarstwem (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) i otrzymuje 5 pkt. do odporności na gazy i wyziewy (odp. nr 7). *Mistrz* posiada wiedzę na temat k5 dodatkowych ziół oraz zyskuje 10 pkt. do PR.

Flisak – potrafi budować z drewna tratwy, poruszać się dzięki nim i spławiać rzekami kłody. Wykonując rzut na 1/2 MD, może rozpoznać prądy rzek, płycizny, brody itp. *Czeladnik* uczy się pływania (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 5 punktów do biegłości w broniach drzewcowych miotanych oraz 5 punktów do SZ. *Mistrz* dwukrotnie wolniej męczy się podczas pływania oraz nabywa walkę w trudnych warunkach (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Folusznik – posiada umiejętność usuwania zabrudzeń typu tłuszcze, kleje i żywice naturalnego pochodzenia z tkanin i wyprawionych na miękko skór (rzut na 1/2 ZR). *Czeladnik* posiada możliwość zreperowania połowy nienaprawianych dotąd uszkodzeń tkanin i odzieży, po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (co zajmuje 1 godzinę na 1 naprawione uszkodzenie). *Specjalista* potrafi zagęścić tkaninę (sprawdzane rzutem na 1/2 MD, trwa k10 godzin), sprawiając że staje się ona wytrzymalsza i mniej podatna na uszkodzenia (wytrzymałość zwiększa się o 50%). *Mistrz* jest w stanie sprawić, aby odzienie wykonane z tkaniny zyskało dodatkowe 5 punktów wyparowań – wymaga to poświecenia k10 godzin na każdy kilogram tkaniny oraz udanego rzutu na 1/10 ZR + 1/10 INT.

Fryzjer – potrafi strzyc i układać włosy (rzut na 1/2 ZR), dzięki czemu postać na k10 godzin zyskuje 10 punktów do PR. *Czeladnik* na stałe zyskuje 10 punktów do PR. *Specjalista,* dzięki uczesaniu, może na ten sam okres o 5 punktów podnieść CH, ponadto ma 5 dodatkowych punktów do ZR. *Mistrz* zyskuje 10 punktów do Manipulacji.

Gajowy – zajmuje się patrolowaniem i utrzymywaniem porządku na terenach leśnych. *Czeladnik* zyskuje identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* uczy się dodatkowo identyfikacji bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* posiada tropienie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), ponadto o 5 punktów wzrasta jego biegłość w wybranej grupie broni.

Garbarz – używając ziół, może zakonserwować skórę dowolnej bestii (rzut na 1/2 MD), do czasu jej wyprawienia. *Czeladnik* posiada wiedzę na temat występowania (bagna) i wyglądu nadajacych się do tego celu ziół; poświęcając k10 godzin i wykonując udarny rzut na 1/2 INT + 1/10 MD jest w stanie zebrać k10 sztuk takiego zioła (modyfikowane przez MG, ze względu na geografię i porę roku); wyprawiana skóra zachowuje 1/4 pierwotnych wyparowań oraz oryginalne ograniczenia ruchu. *Specjalista* potrafi wyprawić skórę w taki sposób, że zachowuje ona 1/2 pierwotnych wyparowań oraz o 1 stopień zmniejsza pierwotne ograniczenia SZ. *Mistrz* wyprawia skóry, zachowując ich pełne wyparowania oraz o 1 stopień zmniejsza pierwotne ograniczenia SZ i ZR.

Garncarz – potrafi wypalać naczynia z gliny oraz je naprawiać (rzut na 1/2 ZR). *Czeladnik* ma o 10 pkt. zwiększoną odporność nr 8. *Specjalista* zyskuje 10 pkt. do ZR. *Mistrz* zyskuje dodatkowe k50 sztuk złota do majątku początkowego.

Gawędziarz – zna i potrafi opowiadać (rzut na 1/2 CH) historie (w większości zmyślone) z czasów dawnych i obecnych, poza tym jest nieocenionym źródłem plotek, szczególnie w miejscach odosobnionych i odległych od dużych miast. *Czeladnik* jest wszędzie mile widziany, dzięki czemu jego PR wzrasta o 10 punktów. *Specjalista* zyskuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). Mistrz posiada legendoznawstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Giermek – jest przysposabiany do zastania rycerzem i zyskuje dodatkowe 5 punktów do MD. *Czeladnik* uczy się jeździectwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 10 punktów do biegłości w mieczach. *Mistrz* uczy się czytania i pisania, jeśli wcześniej tego nie umiał, a ponadto zyskuje dodatkowe 10 punktów do odporności nr 9.

Goniec – postać może dwukrotnie dłużej biegać, ponieważ wolniej się przy tym męczy. *Czeladnik* podczas biegu męczy się nawet pięciokrotnie wolniej, pod warunkiem, że nie jest niczym obciążony. *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 punktów do SZ. *Mistrz* otrzymuje unik (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Górnik – potrafi wydobywać złoża kopalne, zakładać podziemne chodniki i oceniać bezpieczeństwo podziemnych jaskiń, korytarzy itp. (wymagany rzut na 1/2 MD). *Czeladnik* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do biegłości w broniach niszczących. *Specjalista* ma podniesioną SF o k10 + 20 punktów. *Mistrz* nabywa walkę w trudnych warunkach (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Grabarz – posiada umiejętność przeprowadzania pochówku według kanaonów własnej religii, zaś po udanym rzucie na 1/2 MD, w dowolnej z lokalnych religii. *Czeladnik* potrafi przeprowadzić analizę struktury grobowców, a także rozpisać ich ogólne plany itp. (po udanym rzucie na 1/2 INT). *Specjalista* zyskuje dodatkowe 5 punktów do Siły Fizycznej. *Mistrz* nabywa religioznawstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Grawer – zajmuje się obrabianiem i ozdabianiem twardych powierzchni – kamiennych, metalowych, kościanych itp. *Czeladnik* ma o 10 pkt. zwiększoną ZR. *Specjalista* otrzymuje 5 pkt. do biegłości w broniach niszczących oraz uczy się czytania i pisania, jeżeli wcześniej tego nie potrafił. *Mistrz* otrzymuje 5 punktów do CH i 5 punktów do PR.

Heraldyk – posiada wiedzę na temat lokalnych rodów szlacheckich oraz ich herbów i domen (rzut na 1/2 MD). *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną Ogładę. *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 punktów do CH. *Mistrz* uczy się uniżonego tonu (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Herold – anonsuje gości i stoi na straży przestrzegania ceremoniałów. *Czeladnik* ma o 20 punktów zwiększone Obycie. *Specjalista* zyskuje 10 punktów do CH oraz 5 punktów do PR. *Mistrz* otrzymuje nietykalność (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Historyk – posiada kompleksową wiedzę na temat lokalnej historii (rzut na 1/2 MD), ponadto uczy się czytać i pisać. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do MD. *Specjalista* może posiadać wiedzę na temat historii antycznej oraz kultury i poziomu zaawansowania cywilizacyjnego antycznych ludów (rzut na 1/10 MD) oraz zyskuje religioznawstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa identyfikację przedmiotu (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna – jeśli nie potrafi posługiwać się Punktami Magii, użycie tej zdolności możliwe jest raz dziennie).

Hodowca – posiada umiejętność doglądania i rozmnażania zwierząt hodowlanych. *Czeladnik* posiada rozpoznawanie bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje obłaskawianie bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), a ponadto może próbować hodowli zwierząt powszechnie uważanych za dzikie (rzut na 1/2 INT). *Mistrz* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do CH, ponadto zdrowienie rannych zwierząt pod jego opieką przebiega dwukrotnie szybciej.

Introligator – posiada umiejętność naprawy i oprawiania ksiąg (rzut na 1/2 ZR + 1/10 MD). *Czeladnik* zyskuje dodatkowe 10 punktów do ZR. *Specjalista* może przerabiać księgi w taki sposób, że zyskują one dodatkowe 50% stron (rzut na 1/2 ZR), ponadto uczy się czytać i pisać, jeśli dotąd tego nie umiał. *Mistrz* posiada szansę równą 1/10 ZR + 1/10 MD + 1/10 INT, że uda mu się odczytać zatartą lub zniszczoną księgę, jeśli stan jej zniszczenia nie przekracza 50%. Zyskuje także 5 punktów do INT.

Inżynier – posiada umiejętność rozumienia, konstruowania i naprawy mechanizmów, przydatnych do tworzenia machin i urządzeń (rzut na 1/2 MD + 1/10 ZR). *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do MD oraz 10 punktów do INT. *Specjalista* uczy się rozbezpieczenia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) oraz dodatkowe 5 punktów do CH. *Mistrz* zyskuje identyfikację materii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Jadownik – zajmuje się pozyskiwaniem i przyrządzaniem trucizn. *Czeladnik* zyskuje identyfikację bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) i wiedzę na temat pozyskiwania z nich ewentualnych jadów (rzut na 1/10 ZR + 1/10 MD + 1/10 INT). *Specjalista* uczy się identyfikacji trucizn (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* posiada przygotowanie trucizny (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), ponadto o 10 punktów wzrasta jego odporność nr 6.

Jeździec – potrafi opiekować się wierzchowcami i przygotowywać je do jazdy, ponadto posiada umiejętność podchodzenia do koni i niektórych zwierząt (np. jucznych – decyduje MG) w taki sposób, aby nie poczuły one zaniepokojenia, co sprawdza się rzutem na 1/2 akt. ZR. *Czeladnik* uczy się jeździectwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 10 pkt. do biegłości w broniach drzewcowych. *Mistrz* otrzymuje 10 pkt. do ZR oraz 10 do ŻYW.

Jubiler – potrafi przycinać i szlifować kamienie szlachetne, a także wyrabiać z nich biżuterię. *Czeladnik* posiada ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 10 punktów do Handlowania oraz k100 sztuk złota do początkowego majątku. *Mistrz* zyskuje 5 punktów do PR oraz 5 punktów do ZR.

Jurysta – posiada aktualną wiedzę na temat lokalnego systemu prawnego, dzięki czemu o 10 punktów wzrasta jego Obycie. *Czeladnik* otrzymuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 10 punktów do CH oraz nietykalność (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* otrzymuje trzeźwość umysłu (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Kaletnik – potrafi wykonywać wyroby skórzane oraz je naprawiać. *Czeladnik* może zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń zbroi skórzanych po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (zajmuje to 1 godzinę na 1 zreperowane uszkodzenie). *Specjalista* zyskuje 5 punktów do ZR. *Mistrz* potrafi wzmocnić pancerze, sprawiając że zyskują one dodatkowe 10 punktów do wyparowań.

Kamieniarz – potrafi rozpoznawać ogólne właściwości danego kamienia (rzut na 1/2 INT) oraz obrabiać go (rzut na 1/2 ZR). *Czeladnik* otrzymuje dodatkowe 10 pkt. do SF. *Specjalista* ma o 10 pkt. podniesioną biegłość w broni niszczącej. *Mistrz* ma ponownie o 10 pkt. zwiększoną SF.

Karczmarz – ma doświadczenie w prowadzeniu i obsłudze karczmy, ponadto uczy się gotowania (rzut na 1/2 MD). *Czeladnik* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do Handlowania. *Specjalista* uczy się oceny wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). Dodatkowo o k100 sztuk złota wzrasta jego początkowy majątek.

Kartograf – potrafi sporządzać (rzut na 1/2 CH) i odczytywać (rzut na 1/2 INT) typowe mapy, a ponadto uczy się czytać i pisać. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do MD. *Specjalista* uczy się wyznaczać strony świata za pomocą słońca i gwiazd (rzut na 1/2 INT), a ponadto może odczytywać niekompletne i uszkodzone mapy, jeżeli ich stopień zniszczenia nie przekracza 50% (rzut na 1/10 SZ + 1/10 MD + 1/10 INT). *Mistrz* zyskuje 5 punktów do CH i 5 punktów do ZR.

Kat – potrafi torturować (rzut na 1/10 ZR + 1/10 SZ + 1/10 INT – udany dwukrotnie zwiększa poziom Manipulacji postaci) i przeprowadzać egzekucje. *Czeladnik* zyskuje 10 pkt. do Manipulacji. *Specjalista* nabywa przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), a ponadto o 10 pkt. wzrasta jego biegłość w toporach. *Mistrz* otrzymuje 10 pkt. do biegłości w mieczach oraz podstawy chirurgii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Klikon – posiada donośny głos o przyjemnym brzmieniu. *Czeladnik* ma o 10 + k10 punktów podniesioną CH. *Specjalista* zyskuje 10 punktów do Dyplomacji oraz 5 punktów do Obycia. *Mistrz* zyskuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Kolekcjoner – gromadzi, wymienia i handluje rzadkimi przedmiotami, dziełami sztuki itp., dzięki czemu ma o 10 pkt. podniesione Handlowanie. *Czeladnik* zyskuje ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* otrzymuje przekupstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) oraz dodatkowe 10 pkt. do Obycia. *Mistrz* ma o 10 pkt. zwiększoną CH, ponadto uczy się przejrzenia intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Kołodziej – potrafi wytwarzać i naprawiać koła oraz niektóre elementy ruchome machin (rzut na 1/2 MD). *Czeladnik* zyskuje powożenie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* otrzymuje dodatkowe 10 pkt. do SF. *Mistrz* ma majątek początkowy większy o k100 sztuk złota.

Kominiarz – posiada umiejętność czyszczenia kominów, poza tym potrafi oceniać wysokość obiektów (rzut na 1/2 INT). *Czeladnik* zyskuje wspinaczkę (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* ma dodatkowe 5 punktów do ZR i raz dziennie ma prawo powtórzyć nieudany rzut na utrzymanie równowagi, jeżeli upadek może zakończyć się dla niego boleśnie. *Mistrz* zyskuje dodatkowe 10 punktów do PR, gdyż jego obecność uważana jest za przynoszącą szczęście.

Koniokrad – postać posiada umiejętność podchodzenia do koni i niektórych zwierząt (np. jucznych – decyduje MG), w taki sposób, aby nie poczuły one zaniepokojenia, co sprawdza się rzutem na 1/2 aktualnej ZR. *Czeladnik* posiada jeździectwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) oraz zyskuje dostęp do tej części przestępczego półświatka, który zajmuje się handlem kradzionymi końmi i bydłem. *Mistrz* otrzymuje dodatkowe 5 punktów do biegłości w broni drzewcowej oraz 5 punktów do ZR.

Korownik – potrafi umiejętnie pozyskiwać korę różnego rodzaju drzew, a także łyka i łubu (wymagany rzut na 1/2 ZR). *Czeladnik* otrzymuje 5 punktów do SF oraz 5 punktów do biegłości w nożach. *Specjalista* zyskuje identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa wspinaczkę (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Kowal – potrafi wytwarzać metalowe przedmioty codziennego użytku. *Czeladnik* zyskuje 20 + k10 punktów do SF. *Specjalista* ma o 10 punktów podniesioną biegłość w broni niszczącej. *Mistrz* zyskuje 10 punktów do odporności nr 8 oraz k100 sztuk złota do początkowego majątku.

Krawiec – potrafi wyrabiać i naprawiać ubrania oraz wyroby z płótna (np. żagle). *Czeladnik* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń lekkich zbroi (o maksymalnych ograniczeniach 1/2), po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (zajmuje to 1 godzinę na 1 zreperowane uszkodzenie). *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 punktów do PR. *Mistrz* otrzymuje dodatkowe 5 punktów do biegłości w rapierach.

Kryptograf – posiada wiedzę i umiejętności, pozwalające mu na odcyfrowywanie szyfrów, kodów oraz niekompletnych pism. Uczy się czytać i pisać. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do INT, a po udanym rzucie na 1/10 SZ + 1/10 MD + 1/10 INT, potrafi odczytywać niekompletne teksty, jeśli ich stopień zniszczenia nie przekracza 50%. *Specjalista* otrzymuje 10 punktów do MD i 3 dodatkowe punkty biegłości językowych. *Mistrz* uczy się odczytywania pergaminów (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Kucharz – posiada umiejętność przygotowywania smacznych posiłków (wymagany rzut na 1/2 MD), znajomość przypraw oraz pospolitych ziół, mogących służyć jako przyprawy (znalezienie ich wymaga udanego rzutu na 1/2 INT). *Czeladnik*, po udanym rzucie na 1/10 MD, może przygotować posiłek z części bestii, które normalnie nie nadają się do jedzenia. *Specjalista* jest wszędzie mile widziany, dlatego jego PR wzrasta o 10 punktów. *Mistrz* nabywa identyfikację trucizn (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Kupiec – jest wszędzie mile widziany, dlatego jego PR wzrasta o 5 punktów. *Czeladnik* zyskuje dodatkowe 10 punktów do handlowania. *Specjalista* nabywa ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), a jeśli nie umiał tego wcześniej, uczy się także czytać i pisać. *Mistrz* zyskuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) oraz o k100 sztuk złota wzrasta jego majątek początkowy.

Kwiaciarz – posiada umiejętność hodowli i pielęgnacji kwiatów oraz przygotowywania bukietów, wieńców itp. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do PR. *Specjalista* uczy się identyfikacji roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa zielarstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Lichwiarz – posiada wiedzę na temat towarów rzadkich, egzotycznych i trudnych do zdobycia, pod warunkiem, że obrót nimi nie jest związany ze światkiem przestępczym – decyduje MG. Dostępność takiego towaru jest zależna od rzutu na 1/2 CH postaci i ewentualnych modyfikatorów MG. *Czeladnik* posiada ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* otrzymuje 5 punktów do Handlowania oraz k100 sztuk złota dodatkowej wartości posiadanego majątku początkowego. *Mistrz* dostaje zdolność rozpoznawania niektórych cech magicznych przedmiotów i artefaktów, w oparciu o własną wiedzę i doświadczenia (nie jest to jednak identyfikacja przedmiotu) – co wymaga udanego rzutu na 1/10 SZ + 1/10 MD + 1/10 INT i zajmuje k10 godzin.

Ludwisarz – potrafi wykonywać odlewy ze stopów metali (brązu, spiżu) lub niektórych metali. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do SF. *Specjalista* ma o 10 punktów podniesioną odporność nr 8. *Mistrz* uczy się powożenia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), a ponadto ma o 5 punktów zwiększoną ZR.

Lutnik – potrafi wykonywać i naprawiać (rzut na 1/2 ZR) instrumenty muzyczne. *Czeladnik* ma o 10 punktów podniesioną ZR. Specjalista zyskuje dwukrotnie lepszy słuch (a co za tym idzie, jego zasięg), a ponadto potrafi zagrać (rzut na 1/2 CH) na każdym instrumencie, który może wykonać. Mistrz zyskuje zdolność muzykalność (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Łazęka – posiada znajomość lokalnej geografii. *Czeladnik* nabywa tropienie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje jeździectwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* dodatkowo szkoli się w myleniu śladów (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Łaziebnik – przy użyciu specjalnych ziół, potrafi przyrządzać gorące kąpiele (rzut na 1/2 MD), które o połowę skracają potrzebę odpoczynku, spowodowanego chorobą, zmęczeniem, wyjściem z agonii, zakończeniem medytacji itp. *Czeladnik* posiada zdolność wyszukiwania wonnych ziół kąpielowych, co sprawdza się rzutem na 1/2 SZ i trwa godzinę, na każdą porcję kąpielową. *Specjalista* potrafi wykonywać trwające około godziny masarze (wymagany rzut na 1/2 ZR), które najbliższej nocy podwajają naturalną wartość samozdrowienia. *Mistrz* posiada podstawy chirurgii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Łuczarz – zajmuje się naprawą i wyrobem łuków i strzał, a także kusz i bełtów. *Czeladnik* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń łuku lub kuszy, po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (zajmuje to 1 godzinę na 1 zreperowane uszkodzenie) oraz reperować złamane lub uszkodzone strzały i bełty. *Specjalista* zyskuje sokole oko (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* otrzymuje szybki strzał (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) oraz 5 punktów do ZR.

Malarz – potrafi wykonywać portrety oraz inne rodzaje obrazów (rzut na 1/2 CH), a jego CH wzrasta o 5 punktów. *Czeladnik* zyskuje także 5 punktów do SZ. *Specjalista* jest częstym gościem na dworach, dzięki czemu nabywa 10 punktów do Obycia. *Mistrz* zyskuje charakteryzację (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Marynarz – potrafi prowadzić dowolne statki oraz znakomicie zna się na węzłach (przyjmuje się, że każdy węzeł zawiązany przez marynarza doskonale spełnia swoje zadanie). *Czeladnik* potrafi pływać (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje dodatkowe 5 punktów do MD. *Mistrz* nabywa zdolność wspinaczki (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Mincerz – zajmuje się produkcją pieniądza dla lokalnego władcy, przez co jego CH wzrasta o 5 punktów. *Czeladnik* ma o k100 sztuk złota zwiększony majątek początkowy. *Specjalista* zyskuje ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje 10 punktów do Handlowania, ponadto o kolejne k100 sztuk złota wzrasta jego początkowy majątek.

Mineralog – posiada znajomość i możliwość identyfikacji podstawowych minerałów i substancji, występujących w przyrodzie (rzut na 1/2 MD). *Czeladnik* zyskuje identyfikację materii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 10 pkt. do MD. *Mistrz* uczy się identyfikacji trucizn (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Młynarz – posiada umiejętność przerabiania zbóż na mąkę. *Czeladnik* zyskuje dodatkowe 10 + k10 punktów do SF. *Specjaliście* o 5 punktów wzrasta MD oraz o 10 punktów odporność nr 7. *Mistrz* ma o k100 sztuk złota powiększony majątek początkowy.

Murarz – potrafi wznosić ściany i konstruować stropy, nadproża itp. oraz oceniać jakość i trwałość budowli, szacować grubość ścian itp. (wymagany rzut na 1/2 MD). *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną SF. *Specjalista*, koncentrując się i wykonując udany rzut na 1/2 MD, może wykryć zbliżające się niebezpieczeństwo, związane z brakiem stabilności budowli lub konstrukcji, w której się znajduje. *Mistrz*, po odpowiednim przygotowaniu, trwającym średnio k10 rund, jest w stanie dwukrotnie skuteczniej wykonywać prace związane z rozbiórką czy niszczeniem obiektów (zadaje dwa razy więcej uszkodzeń). Ponadto zyskuje niszczący atak (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Myśliwy – potrafi identyfikować bestie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Czeladnik* uczy się tropienia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* ma o 5 punktów zwiększoną ZR, a ponadto nabywa skradanie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje dodatkowe 10 punktów do biegłości w łukach.

Najmita – posiada wiedzę na temat uprawy i zbierania roślin hodowlanych. *Czeladnik* zyskuje 20 punktów do ŻYW. *Specjalista* otrzymuje identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* posiada wytrwałość (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Nauczyciel – posiada umiejętność nauczania innych osób umiejętności, które sam posiada na poziomie minimum specjalisty (rzut na 1/2 CH, o czasie potrzebnym na naukę decyduje MG). *Czeladnik* wybiera jeden z posiadanych już zawodów, który automatycznie poznaje na poziom specjalisty. *Specjalista* zyskuje 10 punktów do MD i k100 Punktów Doświadczenia, ponadto uczy się czytać i pisać. *Mistrz* zna wszystkie wylosowane zawody na poziomie minimum specjalisty, a ponadto zyskuje 10 punktów do CH.

Nawigator – posiada znajomość lokalnych akwenów wodnych (rzut na 1/2 MD) oraz linii brzegowych. Bezbłędnie odczytuje typowe mapy nawigacyjne. *Czeladnik* dodatkowo uczy się pływać (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista*, jeśli wcześniej tego nie umiał, uczy się czytać i pisać oraz potrafi naszkicować dowolną mapę (rzut na 1/2 CH), a także wyznaczać strony świata za pomocą słońca i gwiazd (rzut na 1/2 INT). *Mistrz* ma MD powiększoną o 5 pkt.

Nurek – może dwukrotnie dłużej przebywać pod wodą (rzuty na odp. nr 4 wykonuje się co drugą rundę). *Czeladnik* potrafi pływać (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 pkt. do odp. nr 4 oraz 5 punktów do SF. *Mistrz* nabywa podtrzymanie życia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Ochroniarz – posiada zmysł, pozwalający mu natychmiast reagować w sytuacji zagrożenia – jeśli ma pod opieką osobę, którą ochrania, może powtórzyć rzut na zaskoczenie, jeżeli poprzedni był nieudany. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną ŻYW. *Specjalista* zyskuje związanie walką (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa fanatyzm (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Ogrodnik – potrafi zakładać i pielęgnować ogrody. *Czeladnik* zyskuje identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* uczy się zielarstwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa 5 punktów do posługiwania się bronią wodną.

Olejarz – potrafi wyrabiać oleje i smary. *Czeladnik* zyskuje dodatkowe 10 punktów do odporności nr 7. *Specjalista* zyskuje odporność na trucizny (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje identyfikację materii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Optyk – zajmuje się tworzeniem soczewek i urządzeń z soczewkami. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną SZ. *Specjalista* zyskuje sokole oko (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* ma o 10 punktów zwiększoną MD oraz o 5 punktów zwiększoną INT.

Pajęczarz – specjalizuje się w okradaniu strychów i piwnic. *Czeladnik* uczy się wspinaczki (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje dodatkowo ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa rozbezpieczenie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Partacz – przy pomocy odpowiednich narzędzi jest w stanie wykonać proste prace rzemieślnicze lub dokonać drobnych napraw (rzut na 1/2 ZR). *Czeladnik* może wytwarzać drobne przedmioty codziennego użytku, np. wytrychy, haki, narzędzia itp. *Specjalista,* po udanym rzucie na 1/10 MD + 1/10 ZR + 1/10 SZ, może wzmocnić przedmioty (np. zbroi i broni) w taki sposób, że zyskują one 50% więcej wytrzymałości na uszkodzenia. *Mistrz* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń zbroi i niektórych broni (decyduje MG), po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (co zajmuje 1 godzinę na 1 naprawione uszkodzenie).

Paser – posiada znajomości w lokalnym półświatku przestępczym, pozwalające mu nabywać i sprzedawać towary kradzione, nielegalne lub pozornie nieosiągalne (decyzja o dostępności należy do MG) oraz nieźle przy tym zarobić. *Czeladnik* posiada ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* otrzymuje 5 punktów do Handlowania oraz k100 sztuk złota dodatkowej wartości posiadanego majątku początkowego. *Mistrz* dostaje podstawy fałszerstwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Pastuch – potrafi doglądać zwierząt hodowlanych (rzut na 1/2 MD), może je powstrzymać przed rozproszeniem się, wyszukiwać dogodne pastwiska itp. *Czeladnik* posiada obłaskawianie bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje identyfikację bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa tropienie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Pergaminista – potrafi wykonywać pergamin z materiałów roślinnych (trzcina) lub zwierzęcych (skóra). *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do ZR. *Specjalista* uczy się czytania i pisania, jeśli wcześniej tego nie potrafił, ponadto po rzucie na 1/10 ZR + 1/10 MD + 1/10 INT, jest w stanie wybielić pergamin, usuwając z niego wszelkie zapiski i umożliwiając jego ponowne wykorzystanie. *Mistrz* zyskuje odczytywanie pergaminów (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Piastun – potrafi wychowywać i opiekować się dziećmi, jego CH wzrasta o 10 punktów. *Czeladnik* zyskuje dodatkowe 10 punktów do Obycia. *Specjalista* otrzymuje 5 punktów do Zastraszania oraz 10 punktów do MD. *Mistrz* posiada umiejętność nauczania innych osób umiejętności, które sam posiada na poziomie minimum specjalisty (rzut na 1/2 CH, o czasie potrzebnym na naukę decyduje MG), ponadto zyskuje 2 dodatkowe biegłości językowe.

Piekarz – potrafi wypiekać pieczywo. *Czeladnik* zyskuje umiejętność tworzenia suchych racji żywnościowych ze zwykłego jedzenia, których przydatność do spożycia wynosi tydzień, a jeśli wykona udany rzut na 1/2 MD to nawet i miesiąc. *Specjalista* zyskuje 5 punktów do PR oraz 10 punktów do odporności nr 8. *Mistrz* ma początkowy majątek powiększony o k100 sztuk złota.

Pisarz – potrafi czytać i pisać, ponadto zajmuje się pisaniem ksiąg (rzut na 1/2 CH) o fikcyjnej fabule lub opartych na faktach. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną CH. *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 + k10 punktów do MD. *Mistrz* otrzymuje także k100 dodatkowych Punktów Doświadczenia.

Piwowar – przy pomocy odpowiednich narzędzi, jest w stanie uwarzyć piwo – cały proces trwa około miesiąca i wymaga rzutu na 1/2 INT. *Czeladnik* ma PR zwiększoną o 10 pkt. *Specjalista* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do Dyplomacji. *Mistrz* zyskuje dodatkowe 5 pkt. do SF.

Płatnerz – potrafi wykonywać pancerze oraz naprawiać połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń zbroi – wymaga to rzutu na 1/2 ZR + 1/10 MD (co zajmuje 1 godzinę na 1 naprawione uszkodzenie). *Czeladnik* zyskuje 5 punktów do ZR. *Specjalista* potrafi przerobić zbroję w taki sposób, aby zyskała ona dodatkowe 10 punktów do wyparowań. *Mistrz* potrafi przerabiać zbroję w taki sposób, aby o klasę spadło jedno z jej ograniczeń (np. z 1/3 do 1/2) lub wytrzymałość wzrosła dwukrotnie.

Pływak – potrafi bardzo sprawnie poruszać się w wodzie, także będąc w ubraniu lub z niedużym obciążeniem (decyduje MG). *Czeladnik* nabywa pływanie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 10 + k10 punktów do SF. *Mistrz* uczy się wytrwałości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) i o 10 punktów wzrasta mu odporność nr 4.

Poborca – posiada znajomość lokalnych praw i podatków oraz sposobów ich egzekwowania (rzut na 1/2 MD). *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną CH. *Specjalista* zyskuje 10 punktów do Zastraszania i 5 punktów do MD. *Mistrz* zyskuje 10 punktów do Handlowania.

Podróżnik – jest bywały w świecie i zaznajomiony z obcymi kulturami (rzut na 1/2 MD), dzięki czemu o 5 punktów wzrasta jego MD. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększone Obycie. *Specjalista* zyskuje 10 punktów do PR oraz 5 punktów do CH. *Mistrz* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do Dyplomacji oraz dodatkowe 3 biegłości językowe.

Podżegacz – zajmuje się agitacją w imię poglądów, organizacji lub osoby, która go opłaca. *Czeladnik* ma o 10 punktów większą CH, ponadto o 10 punktów wzrasta mu Manipulacja. *Specjalista* zyskuje krycie się (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). Jeśli nie umiał, to uczy się także czytania i pisania. *Mistrz* nabywa nietykalność (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Poeta – potrafi czytać i pisać, a także składnie układać zdania w wiersze (rzut na 1/2 CH). *Czeladnik* zyskuje 10 pkt. do CH. *Specjalista* zyskuje 5 pkt. do INT, ponadto uczy się pięknego recytowania wierszy, dzięki czemu może powtórzyć nieudany rzut na Reakcję wobec osób, które są świadkami tego występu. *Mistrz* otrzymuje dodatkowo nietykalność (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Poganiacz – posiada umiejętność doglądania (rzut na 1/2 MD) stad zwierząt, np. potrafi je powstrzymać przed rozproszeniem się w razie niebezpieczeństwa, znajdować najlepsze pastwiska itp. *Czeladnik* otrzymuje dodatkowe 5 punktów do biegłości w cepach. *Specjalista* zyskuje jeździectwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* otrzymuje tropienie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Powroźnik – potrafi wyrabiać liny i wiązać węzły (przyjmuje się, że każdy węzeł zawiązany przez powroźnika doskonale spełnia swoje zadanie). *Czeladnik* zyskuje 10 pkt. do ZR. *Specjalista* uczy się oswobodzenia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń zbroi skórzanych, po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (zajmuje to 1 godzinę na 1 zreperowane uszkodzenie).

Pracz – za pomocą mechanicznego oddziaływania i wody, jest w stanie wyczyścić wszelkie rodzaje tkanin itp., ponadto robi to dwukrotnie szybciej i o połowę mniej się przy tym męczy. *Czeladnik* posiada znajomość mydlnicy lekarskiej, łącznie z zastosowaniem i występowaniem tego zioła, ponadto o 10 punktów zwiększa się jego odporność nr 6. *Specjalista* zyskuje dodatkowe 5 punktów do SF i 10 punktów do PR. *Mistrz* potrafi naprawiać połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń tkanin i odzieży – wymaga to rzutu na 1/2 ZR + 1/10 MD (co zajmuje 1 godzinę na 1 naprawione uszkodzenie).

Prostytutka, żigolak – postać zaznajomiona jest z wieloma technikami, związanymi ze sztuką miłości, a po udanym rzucie na 1/2 MD, jest w stanie rozpoznać i stosować techniki typowe dla innych kultur, krain czy ras. *Czeladnik* ma prawo wykonać powtórny rzut na Reakcję napotkanej osoby, w sytuacji, gdy okoliczności pozwalają wzbudzić w niej pożądanie (intymna atmosfera, podanie afrodyzjaku itp. – decyzja MG). *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 pkt. do Prezencji. *Mistrz* zyskuje możliwość posługiwania się przejrzeniem intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Przewodnik – posiada znajomość lokalnej geografii i dróg do najbliższych miast (rzut na 1/2 MD). *Czeladnik* ma o 10 pkt. zwiększoną PR. *Specjalista* nabywa przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje 5 pkt. do biegłości w wybranej grupie broni.

Przewoźnik – posiada umiejętność kierowania zaprzęgiem konnym oraz określania stron świata za pomocą słońca i gwiazd (rzut na 1/2 INT). *Czeladnik* nabywa powożenie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista*, jeśli wcześniej tego nie umiał, uczy się czytania i pisania oraz odczytywania typowych map (rzut na 1/2 INT). *Mistrz* nabywa przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Pszczelarz – posiada umiejętność zakładania pasiek oraz odszukiwania gniazd dzikich pszczół, celem pozyskiwania ich miodu (rzut na 1/2 INT, pozwala zdobyć ok. litra miodu). *Czeladnik* ma o 5 punktów zwiększoną MD. *Specjalista* potrafi pozyskiwać wosk i wyrabiać z niego inne przedmioty (np. świece). *Mistrz* ma o 10 punktów zwiększoną PR, a ponadto potrafi wytwarzać miód pitny – wymaga to odpowiedniego sprzętu i udanego rzutu na 1/2 INT. Cały proces trwa ok. 5-10 miesięcy.

Pustelnik – postać zrezygnowała z dóbr doczesnych i zdecydowała się na życie w odosobnieniu, celem zbliżenia się do bogów lub natury. Z tego powodu nabywa identyfikacji roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Czeladnik* zyskuje ponadto 10 punktów do Wiary. *Specjalista* otrzymuje wtopienie w naturę (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* raz dziennie może korzystać z trzeźwości umysłu (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Rajfur – czerpie korzyści ze stręczycielstwa, dzięki czemu otrzymuje 10 punktów do Manipulacji. *Czeladnik* ma o 5 punktów zwiększoną PR. *Specjalista* zyskuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* dostaje 5 punktów do Zastraszania oraz nabywa nietykalność (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Rakarz – zajmuje się wyłapywaniem bezpańskich zwierząt. *Czeladnik* uczy się obłaskawiania bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 10 pkt. do biegłości w cepach. *Mistrz* otrzymuje identyfikację bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Religioznawca – posiada wiedzę o lokalnych kultach religijnych, ponadto o 10 punktów rośnie mu WI. Jeśli wcześniej tego nie umiał, uczy się czytania i pisania. *Czeladnik* uczy się religioznawstwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* ma o 5 punktów zwiększoną MD, a ponadto nabywa identyfikację martwiaka (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* uczy się identyfikacji przedmiotu (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna – jeśli nie potrafi posługiwać się Punktami Magii, użycie tej zdolności możliwe jest raz dziennie).

Rogownik – posiada umiejętność wykonywania przedmiotów z rogów i poroża. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną ZR. *Specjalista* zyskuje identyfikację bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* uczy się tropienia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Rolnik – potrafi przygotowywać pole pod uprawę oraz doglądać hodowli roślin. *Czeladnik* może identyfikować rośliny (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* uczy się powożenia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje dodatkowe 20 pkt. do ŻYW.

Rozbójnik – posiada znajomości w lokalnym półświatku przestępczym, dlatego – po udanym rzucie na 1/2 CH – może zyskać dostęp do usług specjalistów z przestępczego świata, paserów i sprzedawców towarów niedostępnych dla zwykłych ludzi (np. wytrychów, trucizn itp.). *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększone Zastraszanie. *Specjalista* zyskuje znajomość języka łotrów (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje jednorazowy przyrost biegłości w wybranej grupie broni o 5 punktów.

Różdżkarz – posiada umiejętność wykrywania podziemnych źródeł wody (rzut na 1/2 SZ) lub złóż minerałów (rzut na 1/10 SZ), za pomocą wiklinowej gałązki. *Czeladnik* zyskuje 5 punktów do SZ. *Specjalista* zyskuje trzeźwość umysłu (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa identyfikację materii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Rzeźbiarz – potrafi wykonywać rzeźby, płaskorzeźby, kamee itp. (wymagany rzut na 1/2 ZR) oraz naprawiać dzieła sztuki tego typu (rzut na 1/10 ZR + 1/10 CH + 1/10 MD). *Czeladnik* ma o 5 punktów zwiększoną ZR. *Specjalista* zyskuje ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa zręczne ręce (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Rzeźnik – posiada umiejętność rozbierania zwierząt i przetwarzania ich mięsa (rzut na 1/2 ZR) oraz wyboru jadalnych części niektórych bestii (rzut na 1/2 INT, o przydatności do spożycia w przypadku danego stwora decyduje MG). *Czeladnik* posiada identyfikację bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje dodatkowe 5 pkt. do biegłości w nożach. *Mistrz* nabywa nieczysty cios (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Rybak – potrafi oceniać jakość potencjalnych łowisk (rzut na 1/2 MD) oraz łowić ryby za pomocą sieci, harpunów itp. *Czeladnik* zyskuje 10 pkt. do posługiwania się bronią wodną. *Specjalista* uczy się pływać (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa identyfikację bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Sadownik – posiada wiedzę i umiejętności, pozwalające mu zakładać i pielęgnować sady. *Czeladnik* zyskuje identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* uczy się wspinaczki (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* ma o 10 punktów zwiększoną PR, a ponadto potrafi wytwarzać słodkie wino owocowe – wymaga to odpowiedniego sprzętu i udanego rzutu na 1/2 INT. Cały proces trwa ok. 5-10 miesięcy.

Serowar – potrafi wyrabiać sery i inne wyroby mleczarskie. *Czeladnik* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do ŻYW. *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 punktów do odporności nr 6. *Mistrz* uczy się identyfikacji bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Siodlarz – wytwarza siodła oraz skórzane końskie akcesoria. *Czeladnik* uczy się jeździectwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje 10 pkt. do ZR. *Mistrz* potrafi naprawiać połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń zbroi skórzanych – wymaga to rzutu na 1/2 ZR + 1/10 MD (co zajmuje 1 godzinę na 1 naprawione uszkodzenie).

Skryba – potrafi czytać i pisać. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do MD. *Specjalista*, po udanym rzucie na 1/10 SZ + 1/10 MD + 1/10 INT, potrafi odczytywać niekompletne teksty, jeśli ich stopień zniszczenia nie przekracza 50%. *Mistrz* zyskuje dodatkowe 3 punkty biegłości językowych.

Służący – posiada umiejętność odpowiedniego zachowania się względem innych osób, dzięki czemu może wykonać powtórny rzut na Reakcję, jeśli zadeklaruje chęć przypodobania się danej osobie. *Czeladnik* zyskuje 5 punktów do PR. *Specjalista* otrzymuje 10 punktów do Obycia. *Mistrz* nabywa przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Smolarz – potrafi z drewna drzewostanu liściastego produkować smołę, dziegieć i węgiel drzewny (po udanym rzucie na 1/2 MD). *Czeladnik* potrafi rozpalić ogień w każdych warunkach – w deszczu, śniegu, dysponując wyłącznie przemoczonymi materiałami itp. *Specjalista* posiada umiejętność przewidywania pogody (wymagany rzut na 1/2 INT), ponadto o 5 pkt. wzrasta jego SZ. *Mistrz* nabywa identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Sokolnik – zajmuje się hodowlą i tresurą ptaków do polowań. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną CH. *Specjalista* zyskuje obłaskawienie bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* otrzymuje dodatkowe 5 punktów do biegłości w łukach.

Stajenny – umie obchodzić się z końmi oraz podobnymi zwierzętami, np. mułami, dzięki czemu wymagają one o połowę mniej odpoczynku (normalnie na 3 godziny jazdy, wierzchowiec wymaga godziny odpoczynku) oraz dwukrotnie szybciej powracają do zdrowia. *Czeladnik* potrafi obłaskawiać bestie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje jeździectwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) oraz otrzymuje dodatkowe 20 pkt. do ŻYW.

Stolarz – potrafi wykonywać produkty drewniane (np. meble). *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do ZR. *Specjalista* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń drewnianych broni, po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (zajmuje to 1 godzinę na 1 zreperowane uszkodzenie). *Mistrz* potrafi konstruować machiny oblężnicze (rzut na 1/2 INT), ponadto jego MD wzrasta o 5 punktów.

Strażak – postać posiada umiejętność walki z pożarami, potrafi także kontrolować rozprzestrzenianie się ognia. *Czeladnik* ma o 10 + k10 punktów zwiększoną SF. *Specjalista* zyskuje 5 punktów do biegłości w toporach oraz 5 punktów do odporności nr 7. *Mistrz* nabywa unik (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Strażnik miejski – przyuczany jest do pilnowania porządku i radzenia sobie z osobami łamiącymi prawo (arystokrata zwykle od razu zostaje oficerem). *Czeladnik* nabywa 5 punktów do Zastraszania i o 5 punktów wzrasta jego PR. *Specjalista* ma o 5 punktów podniesioną biegłość w maczugach oraz zyskuje 5 pkt. do SF. *Mistrz* nabywa ogłuszenie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Strycharz – potrafi wypalać z gliny cegły oraz przygotowywać materiał do wznoszenia budowli. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do SF. *Specjalista* jest w stanie oceniać trwałość i jakość budowli (rzut na 1/2 MD) oraz dwukrotnie skuteczniej je niszczyć. Zyskuje także 5 punktów do MD. *Mistrz* zyskuje 10 punktów do odporności nr 8.

Studniarz – zajmuje się kopaniem i murowaniem studni. *Czeladnik* zyskuje 10 + k10 pkt. do SF. *Specjalista* nabywa wspinaczkę (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje 10 pkt. do ŻYW.

Swat – zajmuje się aranżowaniem małżeństw, dzięki czemu anonsowana przez niego postać może wykonać powtórny rzut na Reakcję, jeśli poprzedni był nieudany. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do Obycia. *Specjalista* zyskuje 10 punktów do PR, ponadto o 10 punktów wzrasta jego Dyplomacja. *Mistrz* zyskuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Szampierz – pojedynkuje się w imieniu innych, reprezentując ich podczas sądów bożych. Dzięki temu CH postaci wzrasta o 5 punktów. *Czeladnik* zyskuje żołnierkę (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* uczy się uniku (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* posiada dodatkowe 10 + k10 pkt. do ŻYW.

Szczurołap – zajmuje się tępieniem i wyłapywaniem szkodników miejskich. Ma o 5 punktów zwiększoną odporność nr 6. *Czeladnik* uczy się mylenia śladów (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje przygotowanie trucizny (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* uczy się obłaskawiania bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Szewc – zajmuje się wyrobem oraz naprawą obuwia. *Czeladnik* zyskuje 10 pkt. do ZR. *Specjalista* uczy się skradania (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* potrafi naprawiać połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń zbroi skórzanych – wymaga to rzutu na 1/2 ZR + 1/10 MD (co zajmuje 1 godzinę na 1 naprawione uszkodzenie).

Szklarz – potrafi przerabiać piasek na szkło i odpowiednio je formować. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do ZR. *Specjalista* posiada umiejętność wytwarzania szkła kolorowego, poprzez dodanie do niego odpowiednich minerałów, a ponadto ma o 10 punktów podniesioną odporność nr 8. *Mistrz* posiada umiejętność wykonywania ze szkła niezwykłych przedmiotów (rzut na 1/2 ZR), np. instrumentów czy imitacji kamieni szlachetnych. Zyskuje ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Szkutnik – zajmuje się wykonywaniem planów i budową pojazdów pływających, najczęściej łodzi. *Czeladnik* ma MD zwiększoną o 10 punktów. *Specjalista* potrafi naprawiać połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń drewnianych broni i tarcz – wymaga to rzutu na 1/2 ZR + 1/10 MD (co zajmuje 1 godzinę na 1 naprawione uszkodzenie). *Mistrz* zyskuje 10 punktów do ZR.

Szuler – zna zasady różnych gier hazardowych i potrafi w nie grać (wykonując rzut na 1/2 ZR lub 1/2 MD). *Czeladnik* potrafi oszukiwać, zmieniając wynik o ok. 10%, zgodnie z własną wolą (wymagany rzut na 1/2 ZR + 1/10 SZ). *Specjalista* może próbować wykryć oszustwo innego gracza, wykonując rzut na 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 SZ. *Mistrz* zyskuje przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Szyszkarz – zajmuje się pozyskiwaniem szyszek oraz innych nasion, bezpośrednio z korony drzew. *Czeladnik* zyskuje wspinaczkę (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* otrzymuje 5 pkt. do SF oraz odnosi mniej obrażeń w czasie upadków z wysokości – k100 obrażeń od wstrząsu za każde 3 metry powyżej 3 metrów, z których spadnie. *Mistrz* nabywa identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Ślusarz – zajmuje się wyrabianiem zamków, kluczy oraz mechanizmów zabezpieczających. *Czeladnik* uczy się rozbezpieczenia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* ma o 10 punktów zwiększoną ZR, poza tym jest w stanie stworzyć zaimprowizowany wytrych z dostępnych materiałów (rzut na 1/10 ZR). *Mistrz,* po udanym rzucie na 1/10 ZR + 1/10 MD + 1/10 INT, może naprawić uszkodzony lub zapchany złamanym wytrychem zamek.

Śmieciarz – zajmuje się zbieraniem i wywożeniem odpadów. *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną odporność nr 6. *Specjalista* uczy się poważenia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* uczy się oceny wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Śpiewak – potrafi wykonywać pieśni (rzut na 1/2 CH) oraz je komponować (po udanym rzucie na 1/2 INT). Startowo śpiewak zna k5 losowych pieśni. *Czeladnik* podczas śpiewu ma prawo wykonania powtórnego rzutu na Reakcję każdej słyszącej go osoby. *Specjalista* zyskuje charakteryzację (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* nabywa nietykalność (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Tancerz – potrafi tańczyć (rzut na 1/2 ZR) i zna różne rodzaje kroków tanecznych. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do ZR i może powtórzyć nieudany rzut na Reakcję wobec osób, które widziały go w tańcu. *Specjalista* uczy się walki w trudnych warunkach (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje także unik (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Tartacznik – zajmuje się oceną i przerobem surowca drzewnego na materiał drewniany, wykorzystywany do budowy oraz konstrukcji urządzeń (np. wozów, beczek itp.). *Czeladnik* zyskuje dodatkowe 10 punktów do SF. *Specjalista* zyskuje walkę w trudnych warunkach (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* otrzymuje wytrwałość (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Tatuażysta – potrafi wykonywać barwne wzory na skórze, za pomocą różnych barwników (wymagany rzut na 1/2 ZR + 1/10 CH). *Czeladnik* ma o 10 punktów zwiększoną CH. *Specjalista* posiada umiejętność usuwania tatuażu po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 INT, a dodatkowo jego ZR rośnie o 5 punktów. *Mistrz* zyskuje 5 punktów do biegłości w rapierach, a poprzez stworzenie tatuażu w widocznym miejscu, potrafi także zwiększyć PR postaci o 10 punktów.

Tkacz – potrafi wyrabiać liny oraz tkaniny (w przypadku arystokracji, tkacze zajmują się zwykle wyrobem gobelinów). *Czeladnik* zyskuje 10 pkt. do ZR. *Specjalista* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń lekkich zbroi (o maksymalnych ograniczeniach 1/2), po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (zajmuje to 1 godzinę na 1 zreperowane uszkodzenie). *Mistrz* otrzymuje dodatkowe 5 punktów do biegłości w rapierach.

Tłumacz – startowo posiada dwukrotnie więcej biegłości językowych, niż wynika to z jego współczynników. *Czeladnik* uczy się czytać i pisać. *Specjalista* zyskuje 10 punktów do INT oraz 5 punktów do MD. *Mistrz* ma dostęp do jednego języka, którego nie można nauczyć się na starcie (np. Czarna Mowa, Język Smoków itp.).

Tragarz – jest zaznajomiony z technikami noszenia dużych ciężarów, dzięki czemu dwukrotnie wzrasta jego Wytrzymałość. *Czeladnik* może unieść i przemieścić dwukrotnie większe ciężary, niż wynika to z jego współczynników. *Specjalista* posiada SF zwiększoną o 10 pkt. *Mistrz* zyskuje możliwość podtrzymania życia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Treser – zajmuje się tresurą (rzut na 1/2 CH) i hodowlą zwierząt. *Czeladnik* zyskuje obłaskawienie bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* może tresować zwierzęta powszechnie uważane za niehodowlane, ponadto uczy się identyfikacji bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje 5 punktów do CH oraz 5 punktów do biegłości w cepach.

Trubadur – potrafi komponować muzykę (po udanym rzucie na 1/2 INT) oraz grać na wybranym instrumencie (rzut na 1/2 ZR). *Czeladnik*, podczas grania na instrumencie, ma prawo do wykonania powtórnego rzutu na Reakcję każdej słuchającej go osoby. *Specjalista* ma tak wyczulony słuch, że jest w stanie zagrać ze słuchu dowolną wyraźnie usłyszaną melodię (rzut na 1/10 akt. SZ), a dodatkowo zasięg jego słuchu jest dwukrotnie większy. *Mistrz* jest w stanie zagrać dowolną melodię na dowolnym instrumencie, a ponadto ma możliwość oczarowania słuchających swoją grą w taki sposób, że przez 10 + k10 rund ich uwaga jest odwrócona, jeśli nie obronią się oni rzutem na połowę odp. nr 2.

Urzędnik – posiada podstawową wiedzę na temat załatwiania spraw urzędowych i prawa na lokalnym terenie. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do CH. *Specjalista* uczy się przejrzenia intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* ma o 10 punktów zwiększoną MD.

Uzdrowiciel – posiada podstawy leczenia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Czeladnik* zyskuje 5 punktów do MD. *Specjalista* uczy się zielarstwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) oraz nabywa podstawy chirurgii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* ma o kolejne 5 punktów podniesioną MD oraz nabywa rozpoznawanie trucizn (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Weterynarz – potrafi doglądać i opiekować się chorymi zwierzętami, dzięki czemu ich zdrowienie przebiega dwa razy szybciej. *Czeladnik* zyskuje obłaskawienie bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* uczy się zielarstwa (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* posiada identyfikację bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), a ponadto zyskuje podstawy chirurgii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Wikliniarz – potrafi pozyskiwać wiklinę i wyrabiać z niej meble, koszyki itp. (rzut na 1/2 ZR). *Czeladnik* zyskuje 10 pkt. do ZR. *Specjalista* otrzymuje dodatkowe 10 punktów do biegłości w nożach. *Mistrz* zdobywa identyfikację roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Winiarz – posiada umiejętność hodowli wina i wytwarzania z nich napoju alkoholowego (rzut na 1/2 INT, trwa to 5-10 miesięcy, w przypadku lepszych win odpowiednio dłużej). *Czeladnik* uczy się identyfikacji roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* ma PR zwiększoną

o 10 pkt. oraz o 5 pkt. zwiększoną odp. nr 4. *Mistrz* wyrabia znane i cenione wina – jego majątek wzrasta o k100 sztuk złota, a ponadto zyskuje k100 Punktów Doświadczenia.

Woźnica – posiada umiejętność kierowania dowolnym zaprzęgiem konnym (w przypadku arystokracji zwykle chodzi o rydwany). *Czeladnik* nabywa powożenie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* dostaje obłaskawianie bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* posiada umiejętność naprawy drobnych konstrukcji drewnianych (rzut na 1/2 ZR + 1/10 MD), potrafi także zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń tarcz drewnianych i niektórych drewnianych broni (co zajmuje 1 godzinę na 1 naprawione uszkodzenie).

Wróżbita – przy pomocy kart, kości lub innych akcesoriów, potrafi stawiać wróżby. *Czeladnik* zyskuje wróżbiarstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* nabywa przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje nietykalność (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Wykidajło – posiada umiejętność pasywnego wpływania na zachowanie innych osób w otoczeniu – jeśli zajmuje się pilnowaniem porządku, dwukrotnie trudniej jest go zaskoczyć (ma prawo powtórzyć rzut, jeśli poprzedni był nieudany). *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do Zastraszania. *Specjalista* nabywa przejrzenie intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje ogłuszenie (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Wypychacz zwierząt – wyrabia i naprawia trofea myśliwskie. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do ZR. *Specjalista* uczy się identyfikacji bestii (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń zbroi skórzanych, po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (zajmuje to 1 godzinę na 1 zreperowane uszkodzenie).

Zapaśnik – jest przyuczony do prowadzenia pokazowej walki wręcz i posiada doskonale wyrzeźbioną sylwetkę. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do wybranej biegłości walki wręcz. *Specjalista* ma o 10 punktów zwiększoną odporność nr 4 oraz o 5 punktów PR. *Mistrz* otrzymuje nieczysty cios (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Zarządca – potrafi zarządzać dworem i gospodarstwem, a także załatwiać podstawowe sprawy urzędowe z tym związane. *Czeladnik* otrzymuje 10 + k10 punktów do CH. *Specjalista* zyskuje 10 punktów do Obycia oraz nabywa przekupstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* uczy się przejrzenia intencji (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Zbieracz ciał – wyszukuje i wywozi ciała, zalegające w rynsztokach, ciemnych alejkach i slumsach. *Czeladnik* zyskuje 10 punktów do odporności nr 6 i 10 punktów do SF. *Specjalista* uczy się powożenia (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* może przywrócić postać w agonii do życia – wymaga to rzutu na 1/10 ZR + 1/10 MD + 1/10 INT i, jeśli się powiedzie, postać automatycznie odzyskuje k10 punktów ŻYW. Jeżeli po tej czynności ranny wyjdzie z agonii, traktuje się, jakby się w niej nie znalazł i nie podlega ograniczeniom nią spowodowanym.

Zbrojmistrz – zajmuje się naprawą i wyrobem broni białej. *Czeladnik* potrafi zreperować połowę nienaprawianych dotąd uszkodzeń broni białej, po udanym rzucie na 1/2 ZR + 1/10 MD (zajmuje to 1 godzinę na 1 zreperowane uszkodzenie). *Specjalista* jest w stanie doskonale naostrzyć broń (rzut na 1/2 ZR), dzięki czemu w ciągu kolejnych k10 dni zadawane przez nią obrażenia tnące są o 10 punktów wyższe. Ponadto uczy się zamaszystego ataku (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* potrafi wyważyć broń białą w taki sposób, że postać, która się nią posługuje, ma o 10 punktów zwiększone TR.

Zdun – umie wznosić piece i kominy oraz je naprawiać. *Czeladnik* potrafi wykrywać ciągi powietrzne (co wymaga rzutu na 1/2 INT), dlatego zyskuje możliwość znajdowania najkrótszej drogi na zewnątrz, gdy znajduje się pod ziemią. Ponadto, w uzasadnionych przypadkach, może odnajdywać ukryte przejścia (rzut na 1/10 INT). *Specjalista* zyskuje wspinaczkę (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* ma o k50 sztuk złota powiększony majątek początkowy.

Zielarz – posiada umiejętność znajdywania i właściwego stosowania znanych sobie ziół. *Czeladnik* nabywa zielarstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* uzyskuje wiedzę na temat dodatkowych k5 ziół oraz uczy się identyfikacji roślin (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Mistrz* zyskuje dodatkową wiedzę na temat k5 ziół oraz o 5 punktów wzrasta jego SZ.

Złotnik – zajmuje się wyrobem i handlem przedmiotami ze szlachetnych kruszców. *Czeladnik* posiada ocenę wartości (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna). *Specjalista* zyskuje k100 sztuk złota do początkowego majątku oraz 10 punktów do handlowania. *Mistrz* ma o 10 punktów zwiększoną PR.

Żebrak – posiada umiejętność wyłudzania jałmużny itp., bez zmiany pozytywnej Reakcji potencjalnego ofiarodawcy (wymaga udanego rzutu na 1/2 Charyzmy). *Czeladnik* ma prawo wykonać powtórny rzut na Reakcję napotkanej osoby, w sytuacji, gdy okoliczności pozwalają mu postawić się w roli ofiary. *Specjalista* zyskuje dodatkowe 10 punktów do Manipulacji. *Mistrz* zyskuje możliwość posługiwania się językiem łotrów (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Żupnik – zajmuje się zarządzaniem warzelniami soli oraz żupami, dzięki czemu jego CH wzrasta o 10 punktów. *Czeladnik* otrzymuje 10 dodatkowych punktów do Handlowania. *Specjalista* uczy się uniżonego tonu (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna), a jego Obycie wzrasta o 5 punktów. *Mistrz* nabywa przekupstwo (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna).

Odporności

W czasie całego swojego życia, postać poddawana jest wielu czynnikom, które mogą ją osłabić lub w inny sposób wpłynąć na jej organizm. Dotyczy to zarówno czynników naturalnych, możliwych do zaobserwowania każdego dnia, jak gorąco w letni dzień czy chłód zimową nocą, jak i nadnaturalnych, najczęściej wywołanych magią. Opór, jaki organizm stawia tym czynnikom, nazywamy odpornościami i – podobnie jak miało to miejsce przy współczynnikach podstawowych – możemy wyróżnić pięć odporności na czynniki psychiczne oraz pięć odporności na czynniki fizyczne.

Odporności psychiczne służą obronie umysłu postaci. Jej podstawę stanowi 1/20 ŻYW + 1/10 INT + 1/10 MD + k10. Są to:

Odporność nr 1 – opór organizmu na iluzję, hipnozę oraz omamy, oddziałujące na zmysły postaci. Testuje się ją na przykład w sytuacji wystąpienia mirażu na pustyni i pozwala określić czy widziany obraz jest prawdziwy, czy nie. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/10 INT.

Odporność nr 2 – opór umysłu na czynniki wywołujące strach, sugestię oraz próby przejęcia umysłu postaci. Testuje się ją na przykład w sytuacji, gdy postać zobaczy coś przerażającego, aby określić czy uciekła w popłochu, czy też w pełni kontroluje swoje decyzje. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/10 MD.

Odporność nr 3 – opór postaci na czynniki pochodzące ze strony bogów i ich przedstawicieli, tj. przekleństwa, klątwy oraz zaklęcia. Testuje się ją na przykład, gdy postać dotknie przeklętego przedmiotu, aby określić czy paskudny efekt na nią zadziała. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/10 WI.

Odporność nr 4 – opór na paraliże i przeciążenia umysłu oraz szoki. Testuje się ją na przykład w sytuacji uderzenia w głowę, aby sprawdzić, czy postać straci przytomność, albo po nadmiernym spożyciu napojów alkoholowych. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/10 CH.

Odporność nr 5 – opór na energię magiczną i specjalną oraz nekromancję i demonologię. Testuje się ją na przykład, gdy jakiś czynnik próbuje zmienić postać w nieumarłego. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/10 UM.

Odporności fizyczne służą obronie ciała postaci. Jej podstawę stanowi 1/10 ŻYW + 1/20 SF + k10. Są to:

Odporność nr 6 – opór ciała na trucizny, toksyny i jady. Testuje się ją na przykład, gdy postać zostanie ukąszona przez jadowitą żmiję. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/20 SF.

Odporność nr 7 – opór ciała na gazy, wyziewy oraz zionięcia niektórych istot. Testuje się ją na przykład, gdy postać uruchomi pułapkę uwalniającą trujący gaz. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/10 ZR.

Odporność nr 8 – opór ciała na czynniki związane z wysoką i niską temperaturą, a także kwasami. Testuje się ją na przykład, gdy postać wpadnie do ognia. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/20 ŻYW.

Odporność nr 9 – opór ciała na wyładowania elektryczne oraz magnetyzm. Testuje się ją na przykład, gdy postać zostanie porażona przez piorun. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/10 SZ.

Odporność nr 10 – czyli opór ciała na zmiany jego formy, takie jak polimorfia (przemiana w inną istotę) oraz petryfikacja (skamienienie). Testuje się ją na przykład, gdy ktoś próbuje zmienić postać w żabę. W jej skład dodatkowo wchodzi 1/10 PR.

Poza wartością bazową oraz dodatkiem, poszczególne odporności są zwiększane o wartość, wynikającą z rasy oraz wybranej profesji. Szczegóły tych przyrostów zawarte są w tabelach poniżej i na kolejnej stronie.

Przyrost odporności w zależności od od rasy										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
elf	20	20	0	0	10	0	0	0	0	10
gnom	20	0	0	0	10	10	10	0	0	10
krasnolud	0	0	0	10	10	10	10	10	10	0
człowiek	10	0	20	10	10	0	0	0	10	0
niziołek	10	10	20	0	10	10	0	0	0	0
ork	0	0	0	0	0	10	10	20	10	10
półelf	10	10	10	0	10	0	0	0	10	10
półogr	0	10	0	10	0	10	10	10	10	0
półolbrzym	10	0	10	20	0	0	0	0	0	20
półorki	0	0	10	0	0	10	10	10	10	10

W pierwszym kroku należy obliczyć wielkość bazowych odporności. Bazowa psychiczna: 1/20 ŻYW + 1/10 INT + 1/10 MD + k10 + ewentualne modyfikacje wynikające z przekleństw i błogosławieństw. Bazowa fizyczna: 1/10 ŻYW + 1/20 SF + k10 + ewentualne modyfikacje wynikające z przekleństw i błogosławieństw. Poszczególne odporności wylicza się według wzoru: bazowa wartość odporności (psychiczna dla odporności 1-5 lub fizyczna dla odporności 6-10) + dodatkowy przyrost z odpowiedniego współczynnika (1 – 1/10 INT, 2 – 1/10 MD, 3 – 1/10 WI, 4 – 1/10 CH, 5 – 1/10 UM, 6 – 1/20 SF, 7 – 1/10 ZR, 8 – 1/20 ŻYW, 9 – 1/10 SZ, 10 – 1/10 PR) + ewentualne modyfikacje wynikające z przekleństw, błogosławieństw, rasy, profesji i zawodów postaci.



Przyrost odporności w zależności od profesji										
profesja	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Barbarzyńca	0	0	0	10+	10+	10+	10+	10+	0	10+
Gwardzista	10+	20+	10+	+	0	0	10+	10+	0	0
Łowca	0	10+	10+	0	0	10+	10+	10+	0	10+
Łowca czarownic	10+	10+	20+	0	10+	0	0	0	+	10+
Pogromca	+	20+	0	20+	0	20+	+	0	0	+
Wojownik	0	10+	0	10+	0	10+	10+	10+	10+	0
Czarny rycerz	0	10+	+	20+	10+	0	10+	10+	0	0
Demoniczny rycerz	0	20+	+	20+	10+	0	10+	+	0	0
Paladyn	0	10+	+	20+	0	10+	10+	10+	0	0
Rycerz	0	10+	+	20+	0	0	10+	10+	10+	0
Rycerz zakonny	0	10+	10+	20+	0	0	+	10+	10+	0
Władca smoków	+	10+	10+	20+	0	0	10+	10+	0	0
Bard	10+	20+	10+	10+	+	10+	0	0	0	0
Hiena cmentarna	0	10+	20+	10+	+	10+	10+	0	0	0
Kłusownik	0	10+	0	10+	0	20+	+	10+	0	10+
Szpieg	10+	10+	0	10+	+	20+	0	10+	0	0
Zabójca	10+	10+	10+	10+	0	20+	+	0	0	0
Złodziej	0	10+	10+	+	0	20+	20+	0	+	0
Astrolog	20+	10+	20+	+	+	0	0	0	0	10+
Druid	20+	0	10+	0	10+	10+	0	0	10+	+
Kapłan	10+	10+	20+	10+	+	10+	0	0	0	0
Mnich	0	0	10+	10+	10+	10+	10+	0	0	10+
Półbóg	20+	+	+	10+	0	10+	0	0	0	20+
Szaman	10+	10+	20+	+	0	10+	10+	0	0	0
Alchemik	0	0	0	+	10+	20+	10+	10+	10+	0
Czarnoksiężnik	10+	10+	10+	0	10+	10+	10+	0	0	0
Demonolog	+	20+	10+	10+	+	0	0	20+	0	0
Elementalista	10+	0	0	0	10+	0	10+	10+	10+	10+
Iluzjonista	20+	20+	0	10+	+	0	0	0	+	10+
Mag	+	+	0	+	20+	0	0	0	20+	20+
+ oznacza dodatkowy rzut k10 dodawany do wartości przy której się znajduje.										

Języki

Społeczeństwo Ornwaru jest wielorasowe i wielokulturowe, a każda społeczność z reguły rozwijała się w izolacji od innych. Dlatego mamy tutaj wiele różnych języków, które trzeba zgłębić, aby móc w pełni porozumieć się z przedstawicielami poszczególnych grup.

Każda nowo tworzona postać posiada umiejętność posługiwania się językami wymienionymi w jej opisie, czyli językami rasowymi. Jeśli postać potrafi czytać i pisać, to dotyczy to właśnie języków rasowych. Wszystkich dodatkowych języków postać musi się dopiero nauczyć – a służą do tego tak zwane punkty biegłości językowej.

Punkty biegłości językowej wyznacza się, dzieląc wartość INT na 30 i zaokrąglając wynik w dół (czyli postać dostaje 1 punkt biegłości językowej na pełne 30 pkt. INT). Każdy z języków rasowych zużywa jeden punkt biegłości, zaś wszystkie inne należy wykupić, po koszcie podanym w znajdującej się poniżej tabeli. Dodatkowo, jeśli postać potrafi posługiwać się pismem, może za kolejny punkt wykupić sobie znajomość pisma dodatkowego języka (nowego alfabetu).

Języki ras cywilizowanych	
Język	Trudność
elfów	3
gnomów	2
krasnoludów	3
olbrzymów (gigantów)	1
ogrów	2
orków	1
wspólny (ludzi i niziołków)	1
Języki ras dzikich	
Język	Trudność
gnolli	2
goblinów	2
harpii	2
koboldów	2
minotaurów	2
trolli	2
Inne języki	
Język	Trudność
Czarna Mowa (nieumarłych)	5
Język Antyczny	2
Język Żywiołów	4
Mowa Krwi (demonów)	5
Smocza Mowa	5

Najczęściej spotykanymi językami, są języki ras cywilizowanych i to spośród nich gracz powinien wybierać dodatkowe języki dla swojej postaci. Jeśli ktoś bardzo tego pragnie, albo ma to dobrze umotywowane fabularnie, może sięgnąć dodatkowo po jeden z języków ras dzikich – w praktyce będzie on mało użyteczny, co jednak nie oznacza, że nigdy się nie przyda. Pozostałe języki, są to najczęściej języki teoretyczne, które można poznać jedynie w sposób nadprzyrodzony lub magiczny.

Języki ras cywilizowanych

Język elfów – język kojarzony z tą rasą, choć z reguły posługują się nim także nimfy, rusałki i driady, a także inne istoty związane z naturą, na przykład niektóre relikty. Jest bardzo melodyjny i przyjemny w brzmieniu, posiada także specjalny alfabet, służący do zapisu jego głosek oraz dźwięków.

Język gnomów – dość specyficzny język, który dla niewprawnego ucha może przypominać nieco mowę krasnoludów, dlatego dla osób znających język krasnoludzki, koszt nauki mowy gnomów wynosi 1 punkt. Pismo w tym języku ukształtowało się znacznie później, zaś alfabet został zaadaptowany od ludzi, dlatego nie ma potrzeby dodatkowej nauki, jeśli postać umie czytać i pisać we wspólnym.

Język krasnoludów – twardy, szeleszczący język, w pełni oddający temperament krasnoludów. Słynie z bardzo bogatego zasobu słów opisujących skały, kamienie, minerały, metale, bogactwa oraz… przekleństw. Posiada własny alfabet, oparty na prostych runach, których skomplikowanie wynika z konstruowania wieloznacznych dwuznaków, sprawiających sporo trudności nie dość zaznajomionym z tym językiem adeptom.

Język olbrzymów – zbliżony do języka wspólnego, cechuje się bardzo prostą gramatyką i dość wieloznacznym oddawaniem znaczenia wielu słów. Tym językiem posługują się olbrzymy, giganci, cyklopi oraz inni bliżsi i dalsi kuzyni tych ras. Posiada specyficzne pismo obrazkowe – piktogramy, które prawdopodobnie powstały poprzez ewolucję alfabetu Języka Antycznego.

Język ogrów – niektórzy sądzą, że jest to jeden z lepiej rozwiniętych dialektów półolbrzymów, ze względu na liczne podobieństwa (dla postaci znającej język olbrzymów jego koszt wynosi 1 punkt). Jest jednak bardziej skomplikowany i nie wykształcił indywidualnego alfabetu – obecnie ogry i półogry do jego zapisu używają znaków ludzi (nie ma potrzeby dodatkowej nauki, jeśli postać umie czytać i pisać we wspólnym).

Język orków – bardzo gardłowy i chrypliwy język największej społeczności rasowej Ornwaru. Typowy dla orków i wszystkich związanych z nimi podras, jest dość prosty w nauce oraz wykorzystaniu. Posługuje się alfabetem uniwersalnym, zapożyczonym od ludzi.

Język wspólny – typowa mowa społeczności ludzkich i niziołczych. Jeden z najmłodszych języków, który wykształcił się na drodze zapożyczeń od innych ras, stąd jego nazwa i relatywnie łatwy sposób nauki. Do jego zapisu stosuje się prosty alfabet runiczny, przypominający nieco wygładzone runy krasnoludzkie lub uproszczony zapis elfów. Dość prosty i często wykorzystywany do zapisu głosek z innych języków.

Języki ras dzikich

Język gnolli – dość prosty gramatycznie, choć relatywnie trudny do wymowy, ponieważ w dużej części składa się ze szczeknięć, warknięć i gardłowych gwizdów. Nie posiada alfabetu, ani wersji pisanej.

Język goblinów – język skrzekliwy i pełen przypominających szczeknięcia głosek, który wielu uczonych stara się przyrównywać do mowy krasnoludów lub orków – jednak jak dotąd wszelkie zależności są czysto teoretyczne. Choć zdarza się, że niektóre gobliny próbują go zapisać, często posługując się alfabetami innych ras lub prostymi piktogramami, to jako takie pismo goblinów nie istnieje – funkcjonuje najwyżej lokalnie.

Język harpii – skrzekliwa, gardłowa mowa, pełna gwizdów i świśnięć, choć jednocześnie bardzo melodyjna i dźwięczna. Chociaż znane są średnio skuteczne próby jego zapisu za pomocą znaków elfów, to nie posiada alfabetu, ani wersji pisanej.

Język koboldów – słabo poznany język, w którym gesty pełnią podobne funkcje, co dźwięki. Słowa, a raczej to, co można uznać za słowa, często są tak wieloznaczne, że to właśnie ruchy członków nadają im precyzyjnego znaczenia. Często spotykany także poza społecznościami koboldów, ze względu na swoją ogólną prostotę. Nie posiada alfabetu, ani wersji pisanej.

Język minotaurów – jest prawdopodobnie alternatywną gałęzią rozwoju starszej odmiany Języka Antycznego, co mowa olbrzymów, ukształtowany głównie przez dźwięki nosowe, specyficzne dla budowy anatomicznej minotaurów. W labiryntach, zamieszkiwanych przez tę rasę, często spotyka się malunki i piktogramy, jednak nie udało się jak dotąd wyodrębnić zasad zapisu tego języka.

Język trolli – prosty język, w swej składni podobny do niektórych języków ras cywilizowanych. Pełen jest zresztą zapożyczeń, występujących tym częściej, im większy kontakt z rasami cywilizowanymi mają istoty, dla których jest on językiem rodzimym. Nie posiada alfabetu, ani wersji pisanej.

Inne języki

Czarna Mowa – język, którym można porozumieć się z niektórymi inteligentnymi nieumarłymi. Ze względu jednak na specyfikę ich anatomii – na przykład brak strun głosowych lub narządów słuchu, utraconych na skutek rozkładu – porozumienie się z nimi może wymagać dodatkowo jakiejś formy telepatii. Prawdopodobnie posiada także formę pisaną, podobną w swej naturze do pisma magicznego, które rozprasza się zaraz po przeczytaniu, podobnie, jak dzieje się to z magicznymi pergaminami. Z tego też powodu nie udało się jak dotąd opisać jego alfabetu.

Język Antyczny – starożytny język, którym zapisana jest przeważająca ilość odkrytych artefaktów pisanych. Dzieli się na dwa rodzaje – tak zwaną formę starszą, zapisywaną piktogramami, oraz formę cesarską, znacznie młodszą, stanowiącą prawdopodobnie urzędowy i powszechny język Kamiennego Cesarstwa. Nauka każdej z tych form wymaga poświęcenia 2 biegłości językowych, przy czym w powszechnym rozumieniu, gdy mowa jest o języku antycznym, chodzi o formę cesarską. Obydwa rodzaje pisma posiadają unikalne dla siebie metody zapisu, przy czym temu drugiemu zdecydowanie bliżej do alfabetów ras cywilizowanych, jak elfy czy ludzie.

Język Żywiołów – mowa specyficzna dla inteligentniejszych żywiołaków. W większości przypadków nie ma możliwości porozumieć się z nimi za pomocą dźwięków, dlatego dodatkowo może wymagać jakiejś formy telepatii. Nie posiada alfabetu, ani formy pisanej.

Mowa Krwi – język, którym posługują się istoty demoniczne. Zwykle posiadają one zdolność telepatycznego porozumienia, jednak kontakt jest możliwy dopiero wówczas, gdy demon spożyje choć kroplę krwi potencjalnego rozmówcy, co samo w sobie może być ogromnie niebezpieczne, ze względu na nawiązywaną więź z taką istotą. Zdarza się, że połączona w ten sposób postać odbiera odległe przekazy lub myśli demona – zwykle przyjmują one formę męczących snów i koszmarów. Posiada formę pisaną lecz zwykle jest ona chaotyczna i pogmatwana, przypomina niezrozumiałe znaki rozrzucone na pergaminie. Dopiero skropienie go krwią pozwala na uporządkowanie znaków i podjęcie próby ich odczytania, możliwą tylko przez chwilę, dopóki uzyta do odczytania krew nie wyschnie. Czasami demoniczne pismo może reagować na specyficzny rodzaj krwi – pochodzącą z konkretnego rodu lub rasy.

Smocza Mowa – język smoków i innych inteligentnych wielkich gadów. Posiada zarówno formę dźwiękową, możliwą do wyartykułowania przez rasy cywilizowane, jak i formę pisemną, choć nie udało się zgromadzić wystarczającej ilości jego próbek, aby stworzyć coś w rodzaju słownika. Smoki ściśle strzegą swoich tajemnic, a pismo jest jedną z nich – w końcu najstarsza wiedza Ornwaru jest zapisana właśnie tym pismem.

Biegłości i Talenty

Kolejny etapem kreacji bohatera, jest losowanie biegłości. Biegłość to współczynnik, określający sprawność posługiwania się bronią, i w dużym stopniu zależy od profesji postaci. Nie bez znaczenia jest także rodzaj używanej broni, ponieważ różnymi jej rodzajami posługujemy się w zupełnie inny sposób. Z tego też powodu pogrupowano dostępny oręż na kategorie – posiadanie biegłości w danej grupie, oznacza umiejętność wykorzystywania każdej broni, która się w niej znalazła.

Z punktu widzenia mechaniki, biegłość określa stopień wyszkolenia postaci w posługiwaniu się daną grupą oręża, wyrażoną w procentach. I tak postać posiadająca 80 punktów biegłości w mieczach wykorzystuje jego walory w 80% – co oznacza 80% zadawanych obrażeń i 80% obrony. Biegłość bezpośrednio przekłada się na Trafienie – jednak do wartości 80 w naszym przykładzie dodaje się jeszcze 1/10 SF oraz 1/10 ZR bohatera oraz ewentualne dodatki, wynikajace z odbytych szkoleń.

W opisie poszczególnych profesji, przy startowych przyrostach współczynników, znajdują się dwie pozycje, które teraz będziemy wykorzystywać: BG – czyli minimalna biegłość posługiwania się każdym rodzajem oręża, oraz TAL – czyli liczba startowych Talentów, określających w ilu rodzajach broni postać może się wyszkolić. Szkolenia standardowo wykorzystuje się po to, aby nabyć dodatkową wprawę w walce, dzięki czemu zwiększymy szansę na zranienie przeciwnika, a także zadamy mu większe obrażenia. Każdy z graczy może wybrać sobie tyle grup broni, ile wynosi liczba jego TAL, aby w ramach szkolenia profesyjnego wyszkolić się w ich używaniu. Może także zostawić sobie część talentów na przyszłe szkolenia, dodatkowo zwiększające jego umiejętności (szczegóły dalszego rozwijania biegłości znajdują się w rozdziale *Mechanika*) lub wykorzystać je do zdobywania innego rodzaju wiedzy (na przykład do opanowania wyższych poziomów zaawansowania posiadanych zawodów).

Po przejściu szkolenia w danej grupie broni, minimalna biegłość postaci w tej grupie zwiększona jest o dodatkowe k50 punktów. Jest jednak pewien wyjątek od tej reguły. Otóż przedstawiciele kasty rycerskiej mają prawo dwukrotnie wykonać rzut k50 i wybrać korzystniejszy (wyższy) wynik. Jest to efekt jakości ich szkolenia, oddający wagę, jaką dla przedstawicieli tej kasty ma walka i doskonalenie się w walce.

Podsumowując: aby obliczyć biegłość postaci w walce, należy dodać do siebie minimalną biegłość wynikającą z posiadanej profesji oraz wynik dodatkowego rzutu k50 (kasta rycerska rzuca dwa razy i wybiera wyższy wynik). Do tego nalezy dodać modyfikacje wynikajce z odbytych szkoleń, ewentualnych zawodów itp. Zwykle, na etapie tworzenia postaci, gracz określa, w ilu grupach broni postać będzie posiadała biegłość, a następnie wykonuje odpowiednią ilość rzutów lub par rzutów. Wylosowane przyrosty może przyporzdkować dowolnie na wybrane biegłości, jednak niemoliwe jest wówczas zrezygnowanie z którejś z nich, jeśli rzut okaże się słabszy.

Minimalna biegłość dla poszczególnych profesji		
Profesja	Minimalna BG	TAL
Barbarzyńca	45	6
Gwardzista	65	6
Łowca	50	6
Łowca czarownic	55	6
Pogromca	65	4
Wojownik	60	6
Czarny rycerz	60	6
Demoniczny rycerz	60	5
Paladyn	60	5
Rycerz	65	5
Rycerz zakonny	65	5
Władca smoków	60	5
Bard	35	3
Hiena cmentarna	35	3
Kłusownik	45	3
Szpieg	45	3
Zabójca	55	4
Złodziej	35	3
Astrolog	20	2
Druid	35	3
Kapłan	35	3
Mnich	45	1
Półbóg	35	3
Szaman	35	3
Alchemik	20	1
Czarnoksiężnik	35	3
Demonolog	35	3
Elementalista	20	2
Iluzjonista	20	2
Mag	20	2

Wiara i wyznanie

Bogowie, choć rzadko osobiście pojawiają się wśród śmiertelnych, mają niebagatelny wpływ na ich świat i życia. Co więcej, zaciekle rywalizują o wyznawców, gdyż ich moc zależy od liczby zadeklarowanych czcicieli, wzniesionych świątyń i złożonych ofiar. Z tego też powodu Ornwar cechuje monolatria – wiara we współistnienie wielu bóstw, lecz oddawanie czci tylko jednemu, wybranemu przed osiągnięciem pełnoletności.

Każdy bohater musi zatem w swoim życiu zadecydować, któremu z poznanych bóstw będzie oddawał cześć i do którego skieruje swe prośby o łaskę. Zwykle zalecane jest wybieranie bóstwa z głównego panteonu, gdyż to rozwiązanie będzie najbardziej korzystne z punktu widzenia dostępności do świątyń i kapłanów. W uzasadnionych przypadkach, Mistrz Gry może zgodzić się na wiarę w jakieś pomniejsze, także mniej znane bóstwo lub nawet lokalnego półboga.

W zupełnie innym położeniu są postacie reprezentujące profesję półboga – one muszą samodzielnie opracować szczegóły swojego kultu, jego dogmaty, przykazania oraz domenę, a następnie przedstawić je Mistrzowi Gry do akceptacji. Zalecane jest, aby ta domena nie zachodziła na domeny właściwych bogów, bo mogłoby to mieć przykre konsekwencje – łącznie z przekierowaniem siły zgromadzonych wyznawców bezpośrednio do silniejszego bóstwa.

Bogowie

Bogowie należą do najczęściej wyznawanych bytów na Ornwarze, co jest spowodowane dość silną pozycją kasty kapłańskiej i jej chęcią przyciągnięcia do świątyń jak największych rzesz wyznawców. Mimo to, rzadko objawiają się śmiertelnym, co według niektórych może być obawą przed wywołaniem wydarzeń podobnych do Wielkiej Katastrofy, przed którą – podobno – bogowie znacznie częściej chodzili między śmiertelnymi. Nie przeszkadza im to jednak ingerować w życie mniej bezpośrednio, poprzez dopusty i łaski zsyłane na wyznawców.

Główny panteon składa się z dwunastu bogów, jednak ich pozycja wynika przeważnie z popularności kultu na Ornwarze. Większość bóstw uznawanych jest za stosunkowo młode istoty (z punktu widzenia czasu życia bogów), a ich obecność na Ornwarze jest efektem wykorzystania nadarzającej się okazji po Wielkiej Katastrofie, podczas której wielu starszych bogów zostało zapomnianych bądź uśpionych, zwalniając miejsce dla młodszych lecz ambitnych następców. Nie jest jednak wykluczone, że któryś z nich kiedyś wróci i upomni się o należne mu miejsce.

Półbogowie

Półbogowie są śmiertelnikami, którzy pragną dostąpić zaszczytu wstąpienia na panteon. Swoją pozycję budują od zera, ale są bliżej codziennych spraw zwykłych śmiertelników, dlatego lepiej odpowiadają na ich potrzeby czy prośby. W zwizku z tym, kulty półbogów są dość popularne na Ornwarze, choć trzeba przyznać, że występują raczej lokalnie, zaś wszelkie próby wykroczenia poza aktualnie zajmowane tereny, z reguły kończą się ostrą reakcją ze strony kapłanów tamtejszych bóstw, widzących w tym zagrożenie dla ich religii.

Tym niemniej Orwnar zna kilka przypadków półbogów, którzy osiągnęli prawdziwą boskość – jak choćby Gnomon czy Chan. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, aby gracz, w porozumieniu z Mistrzem Gry, zdecydował się na nietypowe wyznanie, specyficzne dla miejsca, z którego pochodzi postać. Przy tworzeniu nowego kultu, należy jednak pamiętać, aby nie dublować domeny przypisanej innemu bóstwu, gdyż w zasadzie takie wyznanie będzie jedynie odłamem konkretnej religii i cała korzyść, płynąca z gromadzenia wyznawców, zostanie skierowana do królującego w niej boga. Inną sprawą będzie reakcja ze strony jego kapłanów, którzy mogą odebrać taki odłam jako herezję i zwalczać z olbrzymią zajadłością.

Pogaństwo

Wszystkie osoby, odżegnujące się od wiary w jednego z nazwanych bogów, są określane mianem pogan. W większości określenie to odnosi się do mrocznych kultystów, wznoszących modły do upadłych i zapomnianych bytów, takich jak niektóre relikty, czy siły starsze od samego Ornwaru. Nie są to przyjazne śmiertelnym obrządki, a mimo to wciąż na Kontynencie pojawiają się nowe grupy, które z różnych względów odmawiają wiary w bóstwa oraz półbogów, pojąc krwią byty straszliwsze od wszystkiego, co można sobie wyobrazić.

Pogaństwo na Kontynencie jest zakazane i zwalczane z całą stanowczością. Tym niemniej w wielu miejscach pojawiają się imiona takie jak Szalbierz, Lelm czy Laskowiec, które mają odpowiadać personifikacji sił, którym cześć oddają poganie. W praktyce żadnego z tych imion nie uznaje się jako miana istoty boskiej, a co najwyżej jako dominującego kultystę, który zdołał zgromadzić wokół siebie większą liczbę wyznawców, oddanych podobnej sprawie. Nie jest wykluczone, że poganie mogą posiadać dostęp do wiedzy, uznanej za zaginioną podczas Wielkiej Katastrofy.

Chan



Chan jest bogiem wojny i podbojów, a także opiekunem orków. Drugi, po Ornie, ze względu na liczbę wyznawców na Kontynencie. Symbolem Chana jest wojenna orcza maska. Jego klerycy korzystają z następujących umiejętności:

- Fanatyzm;
- Hart;
- Odporność na strach;
- Walka w trudnych warunkach;
- Wytrwałość.

Historia

Po Wielkiej Katastrofie, rozbite i skłócone plemiona orków nie stanowiły ani dużej siły militarnej, ani zwartej społecznie grupy. Powstało kilka ośrodków władzy, gdzie samozwańczy jarlowie dzielili swoje siły, między walki wewnętrzne oraz potyczki z licznie wówczas zasiedlającymi Kontynent potworami. Osiągana przez nich władza nigdy nie była stabilna, zwykle trwała krótko i kończyła się bardzo drastycznie – często rzezią całego plemienia.

Jarlem jednego z takich zdziesiątkowanych plemion był Dorgut, zwany później Dorgutem z Jaratoos. Uciekając przed szukającą go armią ogrów, z którymi orki często prowadziły spory, wraz z grupą niedobitków schronił się w ruinach Jaratoosu, który współcześnie uważa się za jedno ze zniszczonych miast Kamiennego Cesarstwa. W podziemiach tego miejsca odnalazł Maskę z Jaratoosu – magiczny artefakt, który zesłał na niego wizję przeszłości i obdarzył boską mocą. Po tym objawieniu, Dorgut oznajmił współplemieńcom, że został natchniony duchem starożytnego boga wojny, który poprowadzi orki do wielkości, jaką miały osiągać jeszcze przed Wielką Katastrofą. Ogłosił się bogiem wojny i podbojów oraz przyjął imię Chana. Dzięki nowym mocom, szybko rozgromił oblegających go ogrów i rozpoczął proces jednoczenia orków i podbojów Kontynentu.

Mimo dość ekspansywnej natury, Chan okazał się władcą roztropnym – wprowadził nowe prawa, ujednolicił jednostki miar (wzorując się na jednostkach ludzkich) i stworzył własny kalendarz, oparty o czas słoneczny, który obecnie funkcjonuje na całym Kontynencie (liczenie czasu rozpoczyna się od objawienia w ruinach). Ponadto wykorzystywał wiedzę podbitych ludów, oferując wolność wyznania, równość niedawnych wrogów wobec prawa i dużą autonomię, w zamian za technologię i wsparcie własnej armii, która dzięki temu rosła w siłę i mogła zajmować kolejne terytoria.

Kapłani i miejsca kultu

Głównym ośrodkiem kultu Chana jest stolica Chanatu, miasto Jarador, zbudowane na ruinach starożytnego Jaratoosu. Tam też, w największej budowli, świątyni-pałacu Chana (w większości zamkniętej dla obcych), ma po dziś dzień urzędować sam boski władca. I choć od wieluset lat widzą go tylko najbardziej zaufani generałowie i kapłani, wywodzący się głównie z jego potomków, uważa się, że Chan wciąż żyje i od czasu objawienia nie zdejmuje maski, która stała się symbolem kultu, zaś jej replika noszona jest także przez najwyższych kapłanów oraz wyższych rangą wojskowych. Symbole na maskach określają ich pozycję.

Chociaż najwyżsi kapłani kultu rekrutują się spośród potomków Chana, to droga do wszystkich stanowisk jest dostępna także dla innych, w tym przedstawicieli podbitych ras. Nie ma więc nic dziwnego w nabożeństwach odprawianych przez i dla przedstawicieli innych ludów, tym bardziej, że o awans społeczny najłatwiej na ścieżce kariery wojskowej – a jednym z nielicznych obowiązków pokonanych, jest regularne wystawianie oddziałów wojskowych do walki z kolejnymi przeciwnikami Chanatu.

Legendy

- Istnieje pogłoska, jakoby sam Chan był już od wieków martwy, a jego miejsce zajął kolejny z jego potomków, na którego spłynęły boskie moce antenata. Noszona maska i fakt braku publicznego pojawiania się boga, mają ułatwiać zachowanie pozorów, że to wciąż ta sama osoba.
- Mówi się, że boskie oblicze Chana zsyła śmierć na wszystkich, którzy widzą go bez maski – to właśnie miało spotkać uwięzionych wraz z nim współplemieńców w ruinach Jaratoosu, a także oblegające ich ogry. To także powód, dla którego bóg nigdy nie zdejmuje maski.
- Kolejna legenda mówi, że Chana nie ma już na Ornwarze, a ze swoimi wyznawcami komunikuje się poprzez najwyższego kapłana, na którego zsyłane są wizje, gdy zakłada on oryginalną Maskę z Jaratoosu.



Etenanesa

Etenanesa jest boginią natury, miłości, cyklu życia oraz opiekunką domu i rodziny. Często wychwalana w niedużych rolniczych społecznościach i grupach plemiennych. Symbolem jej kultu jest srebrne jabłko, lecz często lokalnie może występować także inny owoc, szyszka itp. Jej klerycy korzystają z następujących umiejętności:

- Hart;
- Naznaczenie zwierzęcia;
- Obłaskawianie bestii;
- Ochrona życia;
- Wtopienie w naturę.

Historia

Etenanesa jest jednym z najstarszych bóstw i najbardziej pierwotnym. Choć ciężko o informacje sprzed Wielkiej Katastrofy, wszyscy są zgodni, że nawet wtedy oddawało się cześć naturze i jakiejś personifikacji jej sił. Wyobrażana jest jako matrona lub młoda dziewczyna, zawsze w otoczeniu zbóż, kwiatów i dzikich zwierząt. Często niesłusznie mylona z idolami kultów pogańskich, ze względu na opiekę, jaką roztacza nad wszystkimi stworzeniami oraz związkom z siłami natury. Jest jednak łagodna i nie stara się przywrócić tego, co poganie nazywają „starym porządkiem Ornwaru".

Uznaje się, że to domena Etenanesy najbardziej ucierpiała podczas Wielkiej Katastrofy, ona także najszybciej się po niej podniosła. Jej wpływy sięgają wszędzie tam, gdzie istnieje życie i dzika natura, dlatego to właśnie wyznawcy tej bogini przodują w cywilizowaniu i oczyszczeniu Czarnych Pustkowi. Mimo to, metoda mordowania żyjących tam stworzeń nie do końca podoba się samej bogini.

Kapłani i miejsca kultu

Choć posiada wielu wyznawców, nie należy do najpopularniejszych bóstw Ornwaru. Poza drobnymi wyjątkami nie posiada wielkich świątyń, za to czczona jest w licznych kapliczkach rozsianych po całym Kontynencie. Często można je spotkać w szpitalach, przy lasach i polach uprawnych, a także w stajniach, czy w domach położniczych.

Największymi świątyniami, a raczej obszarami, poświęconymi Etenanesie, są druidzkie święte gaje, poukrywane w głębi puszcz i borów. Szczególne znaczenie w tych miejscach mają rosnące tam srebrne jabłonie, będące odpowiednikiem ołtarza – to właśnie owoc z tego drzewa stał się oficjalnym symbolem całego kultu. Najważniejsza tradycyjna świątynia znajduje się w największym i najpiękniejszym ogrodzie na Kontynencie, znajdującym się w elfim mieście Shu'Maton, którego główną opiekunką jest najwyższa arcykapłanka Etenanesy.

Kult bogini dzieli się na wiele pomniejszych, zwykle nieformalnych organizacji, które działają lokalnie i zupełnie niezależnie od siebie. Na samej górze hierarchii znajduje się jednak Zgromadzenie Matek Opiekunek, podlegające wyłącznie arcykapłance. Matki Opiekunki zajmują się koordynacją działań całego kultu i, w razie potrzeby, rozstrzygają spory między niezależnymi ośrodkami wiary.

Legendy

- Jedna z legend głosi, jakoby pewna młodsza kapłanka Etenanesy odwiedzała kiedyś Ogrody Bogini w Shu'Matonie. Zrobiła to jednak bez zgody i wiedzy arcykapłanki oraz opiekujących się ogrodem druidów. Podobno pobłądziła wśród roślin i rozpłakała się, nie mogąc znaleźć drogi powrotnej. W miejscu, gdzie wylała swoje rzewne łzy, wyrosła specjalna odmiana winogron. Pestki tych owoców nazwano łzami Etenanesy i mówi się, że kapłani kultu potrafią przyrządzać z nich olejek płodności, który daje szansę na spłodzenie potomka nawet osobom starszym i bezpłodnym.
- Istnieje plotka, że jedna z organizacji wyrosła wokół kultu Etenanesy, Zakon Srebrnego Słońca, miała znacznie większe związki z pogaństwem, niż ktokolwiek chciałby przyznać. Mówi się, że śmiertelnie chorzy, znajdujący się pod opieką zakonu, znikają w tajemniczych okolicznościach tuż przed swoją śmiercią. Ponoć dostarczani są do krwawych rytuałów, odprawianych w nieprzebytych gąszczach lasów, i poświęcani pogańskim idolom.
- Do Zgromadzenia Matek Opiekunek przyjmowane są wyłącznie kobiety, które wydały na świat potomstwo. Matki charakteryzują się gładko ogolonymi głowami (często na ich wzór także inne kapłanki Etenanesy golą głowy) i słyną jako znakomite wojowniczki oraz... niewiasty niezrównane w sztuce miłości.

Fragilla



Fragilla (z języka elfów Fra'Gillah) to bogini magii, iluzji i ukrytych przed wzrokiem mocy, oraz spokojnego, regenerującego snu. Uważana jest za opiekunkę elfów, śpiących, czarodziejów i strażniczkę sekretów magii oraz nieodkrytych artefaktów. Symbolem boginii jest szeroko rozwarte oko, zaś jej klerycy korzystają z następujących umiejętności:

- Odbicie czaru;
- Rozproszenie magii;
- Twożenie różdżek;
- Wyczucie magii;
- Zdjęcie oczarowania.

Historia

Po Wielkiej Katastrofie, winą za wszelkie nieszczęścia obarczono magię, co niewątpliwie miało związek z magicznym artefaktem, który stał się przyczyną wojen. Nic więc dziwnego, że od razu pojawiły się tendencje do zakazywania używania czarów, a w wielu miejscach magia była wręcz zwalczana. Podobny los spotkał kulty poświęcone bóstwom, powiązanym z energią magiczną i czarodziejami. Szybko jednak okazało się, że zagrożenia ze strony monstrów, opanowujących Ornwar, są na tyle duże, że czarodzieje byli po prostu potrzebni. Stopniowo zaczęto zatem przywracać zapomnianą wiedzę magiczną, powstawały pierwsze organizacje magowskie, a z czasem praktykujący czarownie zaczęli rozglądać się za jakimś boskim opiekunem. Odpowiedzią na to okazała się bogini do tej pory czczona wyłącznie w zamknitych elfich społecznościach, które, ze względu na swoją izolację, nie poddały się niechęci do magii.

Fragilla przywędrowała do miast wraz z elfami, stopniowo opuszczającymi lasy i budującymi podwaliny pod współczesną cywilizację. Jej kult szybko zadomowił się wśród praktykujących magię czarodziejów i bardzo sprawnie rozprzestrzenił na cały Kontynent, zaglądając nawet pod strzechy niepiśmiennych i nie mających wcześniej styczności z magią prostaczków.

Kiedy wreszcie uporządkowano tereny położone na południe od Pasma Granicznego, okazało się, że magia stała się także motorem napędowym rozwoju cywilizacyjnego, a jej patronka odnalazła się także jako opiekunka śpiących. Władcy, do tej pory nieufnie patrzący na rosnącą pozycję kasty czarodziejskiej, zweryfikowali swoje poglądy, a ci, którzy nie zdążyli zrobić tego w odpowiednim czasie... zostali zastąpieni przez innych, znacznie liberalniej patrzących na boginię i jej wyznawców.

Kapłani i miejsca kultu

Zarówno kapłani, jak i wyznawcy Fragilli z reguły rekrutują się spośród czarodziejów, dlatego też najważniejsze obiekty kultów są powiązane z ich szkołami i organizacjami. Największa kaplica znajduje się w Horagarze i jest ściśle związana z tamtejszą Akademią Magiczną – nazywa się ją Świątynią Baczenia, ze względu na górujący nad miastem symbol religii – rozwarte oko.

Struktura kultu jest silnie skodyfikowana i w dużej części powiązana z systemem szkoleń wewnątrz kasty czarodziejskiej oraz Wielką Kapitułą, do której należy także arcykapłan Fragilli. I choć formalnie pomniejsze organizacje, wchodzące w skład kultu, są zupełnie niezależne od wewnętrznych wpływów, część z nich traktowana jest jako elitarne szkoły, czy wręcz gildie czarodziejskie, co nie do końca podoba się zarówno hierarchom kościelnym, jak i profesorom czarodziejskich uczelni.

Legendy

- Popularne są pogłoski o mrocznym obliczu Fragilli – kultach demonologicznych i czarnoksięskich, które wykorzystują energię magiczną do czynienia zła, z samej tylko chęci jego pielęgnowania. Mówi się, że symbolem tych ukrytych sekt jest przymknięte lub półprzymknięte oko.
- Kiedy wspomina się imię Fragilli, myśli mimowolnie wędrują ku Czarnym Pustkowiom. Ponoć to właśnie w interesie tej bogini oraz jej kapłanów jest wstrzymywanie odkryć na tamtych terenach. Podobno, gdzieś w antycznych ruinach Kamiennego Cesarstwa, znajduje się potężny artefakt, który może zagrozić bogini magii, albo objawić jej prawdziwą naturę, zupełnie inną od tej znanej powszechnie.
- Mówi się, że kult Fragilli stoi na skraju rozpadu, ze względu na zbyt duże wpływy czarodziejów na struktury kościelne. Zwolennicy odcięcia się od Wielkiej Kapituły Czarodziejskiej ścierają się ze zwolennikami aktualnego stanu rzeczy i nie znosi na to, aby doszli do jakiegoś porozumienia.



Gnomon

Gnomon, a właściwie Gnomon Vaxti Sayir był gnomim półbogiem, zajmującym się domeną czasu, odkryciami i wynalazkami. Nazywany jest również Strażnikiem Czasu lub Strażnikiem Równowagi lub Wielkim Chronomantą. Jest opiekunem rasy gnomów i wszelkich odkrywców. Jego symbolem jest klepsydra, choć gnomy często używają także koła zębatego. Klerycy gnomona korzystaj z następujących umiejętności:

- Czytanie przeszłości;
- Neutralizacja substancji;
- Niewiara w magię;
- Preparowanie mikstur;
- Widzenie przyszłości.

Historia

Na temat życia Gnomona nie wiadomo zbyt wiele. Był półbogiem, który wśród swoich wyznawców nie kierował się ilością, a jakością. Każdego ze swoich podopiecznych wybierał sam i osobiście szkolił. Kiedy zginął jeden z nich, wybierał następnego i znów sam go szkolił. Nie posiadał miejsc kultu, ani kapłanów. Jedynymi jego wyznawcami byli wyszkoleni przez niego uczniowie, których sam nazywał Odpryskami Czasu. Choć nie był szczególnie silny, zwłaszcza w starciu z innymi półbogami, z czasem stał się jednym z najpotęniejszych spośród nich.

Podobno Gnomon został kilkukrotnie pokonany przez przeróżnych półbogów i bogów (zwłaszcza w jego początkowej drodze ku boskości), jednak dzięki wyznawcom zawsze był przywracany do życia. Złośliwi powiadają, że bóg czasu ma wiele żyć i zabicie go na Kontynencie nie powoduje jego faktycznej śmierci.

W końcu sam zdecydował się na odejście, a po tym wydarzeniu niezwykle szybko kult rozprzestrzenił się wśród gnomiej społeczności, aby z czasem dotrzeć także do innych ras. Choć nigdy nie zrobił się na tyle duży, żeby doścignąć kulty pozostałych bogów, zasiadających na głównym panteonie, to sam półbóg dorobił się tego zaszczytu i wydaje się, że jego pozycja jest niezagrożona. To zresztą tylko potwierdza słowa samego Gnonoma o jakości jego wyznawców.

Kapłani i miejsca kultu

Kult Gnomona nie jest szczególnie rozpowszechniony, jednak w większych miastach dość łatwo można znaleźć poświęcone mu świątynie. Największa i najważniejsza znajduje się w Wolnym Mieście Ornwar i przylega do siedziby Gildii Konstruktorów i Inżynierów. Nieopodal znajduje się także Akademia Inżynierów Miasta Ornwar, w której kadrą nauczającą są przeważnie kapłani tego boga.

Na czele religii stoi dwunastu najwyższych kapłanów, zwanych Odpryskami Czasu, którzy „o właściwym czasie" spotykają się na tak zwanej Radzie Czasu, gdzie prawdopodobnie zajmują się sprawami całego kultu. Prawdopodobnie, ponieważ nikt poza Odpryskami nie ma dostępu do tematów poruszanych na tych spotkaniach.

Legendy

- Podobno Gnomon w młodości zajmował się wynalazkami i to on jest odpowiedzialny za odkrycia typu: klepsydra, chronometr cienia, czasowstrzymywacz i wiele, wiele innych.
- Uczniami Gnomona byli najlepiej wyszkoleni czarodzieje i inżynierowie, którzy posiadali największą wiedzę na temat nadprzyrodzonych sił, rządzących upływem czasu. Było ich zawsze dwunastu.
- Podobno, jeśli ktokolwiek, za pomocą jakiejkolwiek siły, zaingeruje w naturalny bieg czasu, prędzej czy później na swojej drodze spotka Gnomona, bądź jednego z jego uczniów. Problem polega na tym, że zawsze to Strażnik Czasu wybiera moment na to spotkanie.
- Część Gnomów uważa, że przy powstaniu ich rasy brał udział sam Gnomon i stąd jest ich wielkie zamiłowanie do wynalazków.
- Jedna z legend głosi, że Gnomona nie są w stanie namierzyć żadne siły, w tym również boskie, ponieważ Wielki Chronomanta przebywa na co dzień w świecie sprzed Wielkiej Katastrofy i najprawdopodobniej jest jedną z niewielu, jeśli nie jedyną, istotą, która mogłaby coś o tamtym świecie powiedzieć.
- Kolejna pogłoska mówi, że Gnomon jest posiadaczem potężnego artefaktu, który może wpływać na czas. Dzięki niemu pozostaje ukryty przed tymi, którzy chciałyby go zabić, bądź zniszczyć.
- Żeby zabić Gnomona potrzeba jednocześnie zniszczyć wszystkie jego wcielenia, we wszystkich czasach i na wszystkich przestrzeniach, w których się znalazł.

Jokarot



Jokarot jest bogiem ciemności i sekretów, skrywanych przed wzrokiem. To opiekun szpiegów oraz zdrajców, który uważany jest za przeciwwagę dla Orna i jego największego rywala. Powszechnie mówi się, że cześć oddają mu mordercy i psychopaci, którzy czerpią przyjemność z dręczenia innych, ale znacznie powszechniejsze jest jego wyobrażenie jako strażnika tajemnic i osób próbujących odkrywać przeróżne sekrety. Jego symbolem jest świeca, wyglądająca jak sztylet. Oddający mu cześć klerycy korzystają z następujących umiejętności:

- Aura zła;
- Morderczy cios;
- Morderczy szał;
- Podszywanie;
- Wyssanie witalności.

Historia

To jeden z najstarszych kultów, pochodzący prawdopodobnie jeszcze sprzed Wielkiej Katastrofy i występujący wszędzie tam, gdzie potrzeba boga, aby zrzucić na niego winę za wszelkie nieszczęścia. Najpierw się go bano i unikano wypowiadania jego imienia, później zaczęto oddawać mu cześć, aby w ten sposób przebłagać i odegnać od siebie wszelkie zło. Obecnie religia została ucywilizowana, ale wciąż sieje zgrozę w sercach śmiertelników.

Po prawdzie kult, oddający hołd bezwzględnemu bóstwu, żywiącemu się złem, już dawno zostałby wytępiony lub choćby zakazany, gdyby nie pragmatyzm władców i wysokich rangą oficjeli. Tak się bowiem składa, że przymykają oni oczy na brudne sprawki wyznawców Jokarota, korzystając z wiedzy, którą mogą od nich pozyskać. Przez wiele lat praktykowania w ukryciu, kult ten przyjął kształt czegoś na wzór siatki szpiegowskiej, która osiągnęła mistrzostwo w pozyskiwaniu informacji i wykorzystywaniu ich do zapewnienia sobie bytu – nic więc dziwnego, że koronowane głowy skrycie sprzyjają wyższym kapłanom Jokarota, w nadziei na kluczowe informacje, mogące zabezpieczyć ich władzę, bądź pognębić znienawidzonego rywala.

Kapłani i miejsca kultu

Kaplice i świątynie Jokarota znajdują się w ukryciu i tylko nieliczni zaufani wyznawcy potrafią je zlokalizować. Zwykle o tym bogu się nie wspomina i, patrząc z boku, może wydawać się, że w jednym czy drugim mieście nie ma on swojego ośrodka kultu. Nic bardziej mylnego. Podziemne krypty, piwnice, stare ruiny, a nawet specjalnie wydzielone pomieszczenia w gildiach handlowych – wszystko to może być utajnioną i ukrytą przed wzrokiem świątynią Jokarota. Kapłani nie obnoszą się publicznie ze swoją wiarą, ale zwykle zajmują wysokie i prestiżowe stanowiska na dworach i w urzędach. Z jednej strony jest to dla nich nagroda, oferowana w podzięce za zdobyte informacje, z drugiej zaś najlepsze miejsce na zdobywanie kolejnych.

Z racji tej skrytości, ciężko jest jednoznacznie wskazać symbol wiary. W praktyce wyznawcy rozpoznają się dzięki szeregom złożonych tajemnych gestów, nie do rozpoznania przez osoby niewtajemniczone. Jednak na potrzeby systematyki i kazań kapłanów dobrych bóstw, przyjęło się za taki symbol uważać świecę. Czy jest on faktycznym symbolem Jokarota – nie wiadomo.

Legendy

- Powszechnie sądzi się, że wszystkie siatki szpiegowskie i organizacje wywiadowcze w jakiś sposób powiązane są z kultem Jokarota. A jeśli nie są, to prędzej lub później będą.
- Kult Jokarota ma duży wpływ na władców Wiecznego Cesarstwa – można domniemywać, że Cesarz jest jednym z wyznawców i w oparciu o tę wiarę budowana jest potęga państwa. Na dodatek coraz częściej pojawiają się głosy, że najwyższym kapłanom tej wiary marzy się stworzenie z Cesarstwa państwa wyznaniowego.
- Zdarza się, że kult Jokarota zajmuje się działalnością dobroczynną, w postaci opieki nad przytułkami i sierocińcami. Prawda jest jednak nieco bardziej złożona – wychowankowie takich placówek poddawani są praniom mózgu, dzięki czemu tworzeni są fanatyczni wyznawcy boga ciemności, którzy godzą się później oddać życie w krwawych rytuałach ku jego czci.
- Mówi się, że wyznawcy Jokarota mają własny sposób na przedostawanie się na Czarne Pustkowia, niezależny od ogólnie znanych i powszechnych tras. Ponoć wyprawiają się tam często i w sobie tylko znanym celu.



Nedissa

Nedissa jest boginią związaną z żywiołem powietrza, a także królową wiatrów, pogody, bezkresu kosmosu, pustki i nicości. Uważa się ją za patronkę stworzeń latających, osób samotnych, zaginionych oraz artystów: poetów, śpiewaków, aktorów itp. Jej symbolem jest ptasie pióro, zaś wyznający ją klerycy mogą nauczyć się następujących umiejętności:

- Krycie się;
- Muzykalność;
- Objawienie;
- Retoryka;
- Unik.

Historia

Nedissa należy do najstarszych bogów Ornwaru – mówi się, że królowała również wtedy, gdy nie istniało jeszcze nic innego. Od tamtej pory ma ponoć tracić na znaczeniu, choć do jej zupełnego upadku zapewne jeszcze daleko. Po Wielkiej Katastrofie, to między innymi na nią zrzucano winę za zniszczenie dawnych cywilizacji i potrzebę budowania nowych, jednak bogini nic sobie nie robiła z tych oskarżeń, dzięki czemu śmiertelni zaczęli szukać winy gdzie indziej.

Kiedy zadomowiła się na Kontynencie, artyści często obwiniali ją za swoją niemoc twórczą i problemy ze znalezieniem natchnienia. Z czasem zaczęto dziękować jej za cofnięcie tego dopustu, aż wreszcie stała się opiekunką wszelkiej maści twórców, którzy dołączyli do jej czcicieli. Nie zmienia to jednak tego, że uważana jest za wyjątkowo kapryśne bóstwo, a kiedy wpadnie w złość i ześle szalejące wichury, lepiej poszukać sobie bezpiecznego schronienia możliwie głęboko pod ziemią.

Przez pewien czas Nedissa walczyła z Y'Oughem o wpływy wśród żeglarzy i podróżnych, wybierających w swych wędrówkach drogi morskie, lecz ostatecznie zawsze była zbyt daleko, aby konkurować z szalonym władcą sztormów. Zdarza się jednak, że gdy na morzu zastanie kogoś długotrwała bezwietrzna pogoda, zwraca się on z prośbą do bogini wiatrów, na wszelki wypadek składając ofiarę także Y'Oughowi, aby go nie rozsierdzić.

Kapłani i miejsca kultu

Współczesne świątynie Nedissy są majestatycznymi dziełami sztuki, które potrafią zaprzeć dech w piersi nawet najbardziej zobojętniałych na takie doznania osobom. Charakteryzują się przy tym dużymi otwartymi przestrzeniami oraz strzelistymi wieżami, na których często przesiadują gromady najprzeróżniejszych ptaków. Mniejsze i uboższe kaplice często urządzone są bardzo skromnie, przypominając wręcz pustelnie.

Kapłani zwykle także posiadają jakieś artystyczne zacięcie, choć na prowincjach mało kto potrafi to docenić, duchownych kultu postrzegając raczej jako tych, którzy mogą przebłagać Nedissę i sprowadzić deszcz po długotrwałej suszy, czy uspokoić szalejące wichury. Hierarchia kościelna jest mocno rozproszona i poszczególne świątynie działają raczej niezależnie. Owszem, w kulcie również występuje funkcja arcykapłana, który teoretycznie sprawuje władzę zwierzchnią nad wszystkimi duchownymi, jednak bardzo rzadko zdarza się, aby interesował się on świątyniami poza Bolewarem, gdzie znajduje się jego siedziba. Mówi się jednak, że wszystkie wiatry wieją w stronę Bolewaru, a wraz z nimi podróżują informacje z najodleglejszych zakątków Kontynentu.

Legendy

- Niektórzy obawiają się Nedissy, która jakoby miała porywać dusze zmarłych, zanim udadzą się one do Wemertii. Mówi się, że dusze wszystkich, których ciała nie udało się wskrzesić, trafiły na wieczną służbę do tej bogini.
- Legenda głosi, że to z woli Nedissy śmiertelni zapomnieli o tym, co działo się przed Wielką Katastrofą. Według niektórych, to ona jest winna spustoszeniu, jakie zapanowało na Ornwarze po wojnie, i to właśnie ten fakt starała się ukryć przed wyznawcami. Inni twierdzą, że całun zapomnienia został utkany dlatego, żeby ochronić śmiertelników przed okropieństwami, które miały wówczas miejsce, gdyż mogłyby one doprowadzić ich do obłędu.
- Powiada się, że Nedissa jest najpotężniejszym z bogów Ornwaru z tej tylko przyczyny, że może sprawić, że inne bóstwa zostaną zapomniane przez śmiertelników i przez to unicestwione. To zresztą miało spotykać jej przeciwników w czasie Wielkiej Katastrofy i między innymi dlatego śmiertelni nie pamiętają czasu sprzed wojen.

Orn



Orn jest bogiem światła, słońca i prawa, uważa się go za protektora Ornwaru, którego nazwa stanowi swoisty hołd dla tego boga. Jest on także najliczniej wyznawanym bóstwem na Kontynencie, które opiekuje się ludźmi, królestwami i wszelkim rycerstwem. Jego symbolem jest tarcza, zaś wyznający go klerycy mają dostęp do następujących umiejętności:

- Gniew rycerski;
- Niszczenie magii;
- Podtrzymanie życia;
- Związanie walką;
- Żołnierka.

Historia

Historia Orna sięga daleko przed czasy Wielkiej Katastrofy, a przynajmniej tak zapewniają duchowni, gdyż formalnie tamte czasy zostały zapomniane. Mówi się, że to właśnie ten bóg, załamany widokiem tego, co działo się podczas toczonych wojen, postanowił zakończyć spory i zniszczyć artefakt, będący głównym źródłem waśni. Miało to miejsce na wybrzeżu, w miejscu, gdzie obecnie znajduje się Wolne Miasto Ornwar i to stąd rozpoczęło się oczyszczanie Kontynentu, stopniowo postępujące w kierunku północy. Właśnie w efekcie tych wydarzeń, mieszkańcy Ornwaru uznali go za swojego patrona i opiekuna.

Kiedy opadła kurzawa po wielkiej wojnie, to kult Orna przodował w odbudowie zniszczonego Kontynentu oraz walce z najróżniejszymi bestiami, które zamieszkiwały te ziemie. Wtedy to narodziła się idea zakonów rycerskich, opartych na wierze w tego boga, a w miejscach, gdzie dłuższy czas stacjonowały ich armie, wyrastały później pierwsze ludzkie miasta. I nawet teraz, gdy tereny na południe od Pasma Granicznego uważa się za względnie bezpieczne, wciąż można spotkać małe poczty patrolujących szlaki zbrojnych wyznawców Orna, często w towarzystwie ich kapłana. Większe grupy regularnie wyprawiają się na Czarne Pustkowia, kontynuując proces oczyszczania świata, choć nie są one już tak duże i tak skuteczne, jak jeszcze kilka wieków wcześniej.

Orn jest uważany za głównego oponenta Jokarota, jego przeciwieństwo i rywala, choć w kwestiach światopoglądowych jest uważany raczej za bóstwo neutralne. Mimo tego jest hołubiony przez rycerstwo, które upatruje w nim symboli cnót i wzorców do naśladowania. Nie przeszkadza im to jednak wszczynania wojen, czy toczenia bezpardonowych walk w imię szeroko rozumianego „dobra" i „prawości" z imieniem tego boga na ustach.

Kapłani i miejsca kultu

Kult Orna najsilniej zakorzeniony jest w ludzkich królestwach, ze szczególnym uwzględnieniem Wiecznego Cesarstwa, gdzie szlachtę jednoznacznie kojarzy się z rycerstwem. Mimo to, największa świątynia tej religii znajduje się w Wolnym Mieście Ornwar, w dokładnie tym miejscu, gdzie wegług legendy przed laty został zniszczony artefakt, będący bezpośrednią przyczyną Wielkiej Katastrofy.

Obiekty kultu tego boga przypominają twierdze, zaś kapłani zwykle przysposabiani są do walki, na wzór rycerstwa, i to ornamenty na zbrojach są wyznacznikami pozycji zajmowanej przez kapłanów w hierarchii kościelnej. Wiele świątyń zorganizowanych jest na kształt zakonów rycerskich, gotowych w każdej chwili wyruszyć na świętą wojnę, wytoczoną w imię wyznawanego boga.

Legendy

- Jedna z legend mówi o tym, że Orn był zwykłym rycerzem, który zupełnym przypadkiem wszedł w posiadanie artefaktu, o który toczyła się wojna. I choć nie miał ambicji równania się z bogami, to podczas niszczenia artefaktu przypadkowo wchłonął część jego mocy, zostając tym samym wyniesionym na panteon.
- W wielu miejscach kult Orna uznawany jest za organizację polityczną, co wiąże się z silnymi wpływami kapłaństwa na lokalnych władców. Dużo mówi się o tym, że niektóre koronowane głowy sterowane są przez hierarchów kościoła, gdyż obawiają się, że przy jakimkolwiek sprzeciwie, odwróciłaby się od nich własna armia.
- Ostatnio wiele mówi się o pochodzącym z Cesarstwa Zakonie Czempionów Orna, który za cel postawił sobie oczyszczenie Kontynentu z wszelkiego grzechu. Okazuje się jednak, że interpretacja grzechów jest nieco rozbieżna z oficjalnym nauczaniem kapłanów tego boga, zaś za źródło wszelkich grzechów zakonnicy uważają nieludzi, którzy spotykają się z nieskrywaną wrogością Zakonu.

Rojber



Rojber, zwany Szczęsnym, jest bogiem oszustów, przekory, kuglarzy i ciekawych świata poszukiwaczy przygód. Uważa się go za opiekuna łotrów, niziołków, hazardzistów oraz podróżników. Jego symbolem jest złoty klucz, zaś do umiejętności kleryków należą:

- Język łotrów;
- Nieczysty cios;
- Ocena wartości;
- Podszywanie;
- Zręczne ręce.

Historia

Pochodzenie Rojbera nie jest do końca jasne, gdyż zaginęło wraz z inną wiedzą, utraconą w wyniku Wielkiej Katastrofy. Mówi się, że był on ulubieńcem bogów, wielbicielem hazardu i wielkim szczęściarzem. Potrafił wygrywać bogactwa warte całe królestwa, a następnie je przegrać, pokpiwając i z bogów, i wszelkich dóbr doczesnych.

Jego niepokorna natura i bark poszanowania dla autorytetów czy bogów, zawsze zaskarbiały mu grono zwolenników, a szczególnie, gdy trafił już na panteon. Po Wielkiej Wojnie stał się symbolem przetrwania na spustoszonych i niegościnnych ziemiach, a z czasem zaczęto w nim upatrywać źródła szczęścia oraz patrona osób wykorzystujących nadarzające się okazje.

Pod pewnymi względami rywalizuje z Tandorem, opiekunem bogactw i skarbów. Wyznawcy obydwu kultów nie pałają do siebie przesadną miłością, zaś czciciele Rojbera często czynią zakusy na zachwycające przepychem świątynie Tandora. Wychodzą oni z założenia, że kradzież dokonana w imię ich boga, nie może być traktowana jako bluźnierstwo, a nawet jeśli, to wierzą, że sławetne szczęście ich patrona pozwoli im uniknąć odpowiedzialności za te czyny.

Kapłani i miejsca kultu

Choć nie jest to szczególnie popularny kult, kaplice Rojbera znajdują się na każdym kroku – w karczmach, domach gier, lochach i przy traktach. Wszyscy, którzy liczą na to, że nagły uśmiech losu odmieni ich codzienne życie, oddają mu hołd i sławią jego imię. Tym bardziej, że jako bóg nie ma specjalnych oczekiwań od swoich wyznawców – a przynajmniej nie chce niczego, co wymagałyby od nich jakichś specjalnych wysiłków. Poza kaplicami, w wielu miejscach znajdują się także świątynie tego boga, które często, obok typowo sakralnego przeznaczenia, robią także za kasyna czy karczmy.

Za główny ośrodek kultu uważa się niewielkie królestwo Bryzecji, które swoją egzystencję oparło o domy gier. W samej jego stolicy, zwanej Miastem Chciwości, Paladii, znajduje się kilkadziesiąt różnego rodzaju kasyn, w których można zastawić wszystko – od pieniędzy i klejnotów, poprzez działa sztuki, a na własnym życiu skończywszy. Z tego też powodu Paladię uważa się za centrum handlu niewolnikami na cały Kontynent.

Legendy

- Mówi się, że licznie rozsiane na Kontynencie kaplice Rojbera Szczęsnego są tak naprawdę przykrywką dla całej siatki paserów i handlarzy kradzionymi dobrami. Wiele osób zwraca uwagę na bogactwo największych świątyń tego kultu, niewspółmiernie duże w stosunku do liczby wiernych.
- Podobno, jeśli ktoś gotów jest zapłacić odpowiednio wysoką cenę, w świątyni tego boga może załatwić właściwie wszystko – zyskać alibi, azyl, dostęp do rzadkich lub zakazanych dóbr... Co więcej, oferta nie jest ograniczona wyłącznie dla zadeklarowanych wyznawców.
- Popularna legenda mówi, że Rojber został bogiem po tym jak oszukał jednego z nich. Inna wersja tej historii mówi, że całe życie kpił sobie z bogów, za co został ukarany, stając się obiektem swoich własnych drwin.
- Najważniejszą relikwią kultu Rojbera ma być mityczny złoty klucz, który pozwala otworzyć wszelkie zamki, poznać każdy sekret i dostać się w dowolne miejsce. Kapłani tak bardzo obawiają się mocy tej relikwii, że ponoć ukryli ją w najeżonych pułapkami labiryntach, które rozciągają się pod którąś z większych świątyń tego boga.
- Jedna z plotek, skrycie powtarzanych przez nieżyczliwych kultowi, mówi o tym, że Rojber jako taki nigdy nie istniał. Świątynia powstała jako fortel złodziejskich gildii, które pod płaszczykiem religii chciały uniknąć konfrontacji z przedstawicielami świeckiej władzy.

Stregis



Stregis jest panem domeny ognia i wulkanów, opiekunem krasnoludów, kowali, rzemieślników i smoków. Mówi się, że ofiarował krasnoludom ogień, dzięki któremu mogli oni roztopić skały i przekuć je na metal. Jego symbolem jest płomień, który płonie w centralnym miejscu każdej świątyni. Klerycy Stregisa mają dostęp do następujących umiejętności:

- Niszczący atak;
- Podstawy płatnerstwa;
- Podtrzymanie życia;
- Smocza aura;
- Walka w trudnych warunkach.

Historia

Stregis od zawsze kojarzony był z rasą krasnoludów, choć jako ten, który panował nad ogniem, był wyznawany przez wszystkie rasy inteligentne. Najpierw czczono go jako strażnika domowego ogniska, później jako boga kowali i zbrojmistrzów, a na koniec nawet jako boga wojny. Mówi się, że to właśnie jemu swoje miano zawdzięczają Czarne Pustkowia. Ponoć, kiedy zakończyła się Wielka Wojna, a rasy rozumne zaczęły odbudowywać cywilizację, tereny na północ od Pasma Granicznego pokryte były warstwą spalonej, czarnej ziemi. A tylko jeden z bogów był zdolny do skrzesania takiej ilości ognia.

Po Wielkiej Katastrofie Stregis zachował swoją boską pozycję, jednak szybko został wyparty z domeny wojny przez młodego i ambitnego półboga, który później przyjął imię Chana. Ta pozorna strata okazała się nad wyraz korzystna dla samego kultu, ponieważ w odbudowywanym od zera świecie wzrastała ranga i potrzeba kultywowania rzemiosła i ciężkiej pracy rąk, co przyniosło bogu nowe rzesze wyznawców, wzmacniając go i stopniowo uspokajając jego gorący temperament. Dziś właśnie z tą domeną kojarzony jest w pierwszej kolejności, choć pan niszczycielskiej mocy ognia, wciąż traktowany jest jako ten, którego gniewu należy się wystrzegać.

Kapłani i miejsca kultu

Świątyni Stregisa nie da się pomylić z żadnym innym miejscem. Zwykle jest to surowe, kamienne wnętrze z ołtarzem w kształcie olbrzymiego kowadła oraz żywym ogniem, któremu nigdy nie pozwala się zgasnąć. Największa świątynia tego boga zlokalizowana jest, rzecz oczywista, u krasnoludów. W potężnym Królestwie Beanoru, w samej stolicy, znajduje się Kuźnia Losu, zasilana ogniem wulkanu, zwanego Gniewem Stregisa. Nad górami w tym miejscu rozpościerają się ramiona olbrzymich wiatraków, które służą do napędzania pracujących tam miechów. Mniejsze świątynie rozsiane są po całym Kontynencie.

Krasnoludzcy kapłani zwykle ubrani są w skórzane fartuchy i koszule z podwiniętymi do łokci rękawami, mającymi symbolizować, że zawsze są gotowi do pracy. Słyną z krzepy, chęci niesienia pomocy i ciał ponaznaczonych bliznami po oparzeniach – nie są to jednak rytualne okaleczenia, a zwykłe znaki tego, że mają fach w rękach i nie unikają ciężkiej pracy. Podobnie jest w innych ośrodkach kultu na całym Ornwarze, choć nie da się ukryć, że w miastach ludzi czy orków kapłani coraz bardziej upodabniają się do swoich kolegów, oddających cześć pozostałym bóstwom. Wciąż jednak zachowywane są pewne symbole – jak choćby podwinięte rękawy, czy płonący na ołtarzu ogień.

Legendy

- Popularna na Kontynencie legenda mówi, że Wielka Wojna tak bardzo przytłoczyła Stregisa, iż popadł on w obłęd. Przyjął postać olbrzymiego czerwonego smoka, nazywanego Qaroseressentissem, i postanowił wypalić ogniem cały Ornwar. Jego dzieło zakończyło się, gdy dotarł do szczytów, nazwanych później Pasmem Granicznym. Zmęczony dokonanym dziełem zniszczenia, w celu odetchnięcia osiadł na szczycie najwyższej wówczas góry, która pod wpływem bijącego od smoka żaru, zaczęła się topić, zaś sam Qaroseressentiss zapadł się głęboko w czeluście ziemi, tworząc wulkan nazywany dzisiaj Gniewem Stregisa.
- Mówi się, że wulkaniczny Smoczy Archipelag wypiętrzył się z miłości Stregisa do wielkich gadów. Traktowane jako jedno z zagrożeń, pozostałych po Wielkiej Katastrofie, smoki nie posiadały bezpiecznych miejsc lęgowych na Kontynencie, dlatego ich boski opiekun stworzył im skaliste i nienadające się do zamieszkania przez inne istoty wyspy, na których gady mogą w spokoju składać jaja i wychowywać swoje młode.



Tandor

Tandor jest bogiem ziemi oraz jej bogactw, twierdz, honoru, trwałości i niezmienności, tradycji, wiedzy i historii. Uważa się go za opiekuna budowniczych, gladiatorów, osób bogatych oraz olbrzymów. Symbolem jego kultu jest kamienna wieża. Klerycy Tandora mają dostęp do następujących umiejętności:

- Astrologia;
- Identyfikacja materii;
- Legendoznawstwo;
- Letarg medytacyjny;
- Wytrwałość.

Historia

Tandor jest kolejnym bogiem, którego historia sięga daleko poza czas Wielkiej Katastrofy, lecz jej szczegóły zatarły się wraz z Wielką Wojną. Mówi się, że to jemu zawdzięczamy obecny kształt Kontynentu, gdyż to ten bóg w czasie wojny ciskał lądami we wszystkich, którzy sprzeciwiali się jego woli. Do tej pory zresztą, w najprzeróżniejszych miejscach świata, można odnaleźć przewrócone góry, o wierzchołku u podstawy, stopniowo rozszerzającym się ku górze, czy inne nieregularne w kształtach formacje, które traktuje się jako efekt manifestacji Tandora. I które pokazują śmiertelnym, jacy są mali, w porównaniu do potęgi prawdziwych bogów.

Według religioznawców to właśnie ten bóg mógł być dominującym bóstwem Kamiennego Cesarstwa i to właśnie dzięki niemu do dzisiaj dotrwały ruiny twierdz z tamtych czasów. Choć nie ma wielkich dowodów na potwierdzenie tej hipotezy, większość badaczy jest skłonna temu przyklasnąć, szczególnie że Tandor nawet teraz uważany jest za patrona skarbów skrywanych we wnętrzu ziemi, czyli także artefaktów z czasów Cesarstwa.

Obecnie Tandor przyciąga wiernych głównie wizją wielkiego bogactwa, w końcu to on jest strażnikiem klejnotów zamkniętych we wnętrzu skał i z jego darów wytapia się monety. Wciąż jednak oddają mu cześć także inni – kronikarze, historycy oraz uczeni, którzy wierzą, że ich praca nigdy nie zostanie zapomniana, oraz gladiatorzy, liczący na przymioty zsyłane przez tego boga.

Kapłani i miejsca kultu

Główny ośrodek kultu Tandora znajduje się w Kraterze Warad, największym stanowisku archeologicznym Ornwaru. Odnaleziona tam pradawna kamienna świątynia została zaadaptowana na miejsce czci tego boga, przyciągając pielgrzymki, nie tylko wiernych, chcących pokłonić się przy namacalnym dowodzie istnienia boga, ale również ciekawskich, którzy pragną obejrzeć budowle sprzed czasu Wielkiej Katastrofy.

Kapłani Tandora prowadzą kroniki Ornwaru od czasu Wielkiej Katastrofy, dlatego jego świątynie rozsiane są po całym Kontynencie. Potężne woluminy, tworzone przez duchownych, są przepisywane i wysyłane do świątyni w Kraterze Warad, gdzie ich treść wybijana jest w kamiennych blokach, które mają przetrwać kolejne kataklizmy, podobne do Wielkiej Katastrofy, i tym samym zachować całą obecną wiedzę. Przy każdej większej świątyni znajduje się również biblioteka, do której dostęp jest możliwy w zamian za dostarczenie do niej jakiejś księgi.

Legendy

- Legenda mówi, że Tandor, jako jedyny z bogów, okazał dość siły woli, aby odrzucić artefakt, o który toczyła się Wielka Wojna. Nie dając się złamać jego korumpującej mocy, cisnął go na pustynię, tworząc Krater Warad i odsłaniając ruiny swej dawnej świątyni, gdzie był czczony przez lud o czystych sercach i niezłomnych charakterach – czyli taki, jakiego brakowało w tych trawionych wojną czasach.
- Tandor uważany jest za jednego z tych bogów, którzy wciąż jeszcze pojawiają się na Ornwarze. Zwykle ma przybierać postać śmiertelnika, najczęściej giganta lub półolbrzyma, i mierzyć się w turniejach walk wręcz lub wyzywać na pojedynek lokalnych czempionów. Niektórzy mówią, że z jakiegoś powodu bóg nie może opuścić Ornwaru, dlatego w ten sposób szuka śmierci i wyzwolenia.
- Jedna z kamiennych tablic, składowanych w Kraterze Warad, ma zawierać opis przyszłości Ornwaru. Mówi się, że skrywa ona sekrety tak straszliwe, że wszyscy, którym było dane je poznać, popadli w całkowite i nieodwracalne szaleństwo.
- Głęboko, pod powierzchnią ziemi, żyje ponoć nieznany lud, uważany za dzieci Tandora. Ponoć w najgłębszych kopalnianych szybach można czasem dostrzec ich przemykający bezszelestnie cień.

Wemertia



Wemartia jest boginią śmierci w jej neutralnym aspekcie oraz wszelkiego końca, wilków, nocy i księżyca. Uważa się ją za patronkę dusz, więźniów i osób nieuleczalnie chorych. Wyobrażana jest jako kostucha odziana w czarny płaszcz, z kosą lub czarnymi kwiatami w dłoniach. I to właśnie czarny kwiat został uznany za symbol kultu. Klerycy bogini posiadają dostęp do następujących umiejętności:

- Gniew duchów;
- Identyfikacja trucizn;
- Odporność na strach;
- Przejecie martwiaka;
- Wyssanie witalności.

Historia

Odkąd tylko pojawiło się życie, istnieje także Wemertia. To ona opiekuje się wszystkimi martwymi istotami, przygarniając ich duchy do swojego królestwa. Od zawsze oddawano jej cześć pod różnymi imionami i postaciami, nierzadko obawiając się jej, jako tej, która porywa śmiertelnych do swego królestwa, także doprowadzając ich do przedwczesnej śmierci.

Choć w czasie Wielkiej Wojny śmiertelność była bardzo wysoka, nie przełożyło się to na wzrost siły i znaczenia bogini. Podobno z jakiegoś powodu nie mogła ona zaopiekować się duszami śmiertelnych, którzy wtedy umarli, co wywarło na niej szczególne piętno. Dopiero po Wielkiej Katastrofie wszystko wróciło do normy i duchy znów zaczęły napływać do królestwa bogini. Początkowo niewiele, lecz z czasem coraz więcej osób decydowało się chwalić imię Wemertii. Wciąż jednak pamiętano śmiertelność czasów konfliktu i wielu obwiniało za to tę właśnie boginię.

Wszystkie zmarłe istoty, które nie trafiły na łono bogini, przyjmują formę bezrozumnych nieumarłych. Niektórzy z jej wyznawców uważają nawet, że opieka Wemertii całkowicie zabezpiecza przed tą formą przekleństwa, zapewniając duszy wieczny spokój i ukojenie. Dlatego też wiele osób, zajmujących się nekromancją lub mających z nią styczność, oddaje cześć tej właśnie bogini.

Kapłani i miejsca kultu

Wszędzie tam, gdzie żyją śmiertelni, czczona jest Wemertia. Z tego też powodu jej świątynie i kaplice znajdują się praktycznie wszędzie. Nie są one wielkie, czy szczególnie zachwycające przepychem, lecz odwiedzane są tłumnie przez rodziny zmarłych i osoby gotujące się na śmierć. Mówi się, że świątynią jest każda nekropolia, pole zakończonej bitwy, czy miasto, przez które przeszła zaraza. W każdym z tych miejsc można znaleźć kamienne posągi kobiety w długim płaszczu, trzymającej naręcze kwiatów. I tam też można oddać jej hołd.

Kapłani Wemertii zajmują się obrządkami pochówkowymi (odprawianymi także dla innowierców), oraz usuwaniem zmarłych, których śmierć zastała na przykład na ulicy któregoś z miast. Często do stanu duchownego dołączają osoby zdeformowane i śmiertelnie chore, gdyż bogini zdaje się nie dostrzegać tych niedostatków, swoją uwagę skupiając wyłącznie na duszach. Co ciekawe, zdarza się, że osoby, którym nie dawano nadziei na długi żywot, w służbie pani śmierci dożywają sędziwej starości.

Legendy

- Podobno do każdego, w czasie jego życia, podchodzi kobieta – starsza lub młodsza, czasami nawet mała dziewczynka – i zadaje mu błahe z pozoru pytanie. Mówi się, że to sama Wemertia i od tego, jak zostanie potraktowana, oraz jaką otrzyma odpowiedź, zależy rodzaj śmierci, jaka spotka daną osobę.
- Niektórzy twierdzą, że Wemertia nie bez celu gromadzi dusze umarłych. Kiedy zmarły trafi przed jej oblicze, musi stanąć do walki z samym sobą, a jeśli ją wygra, zostaje wcielony do armii bogini śmierci, która któregoś dnia pojawi się na Ornwarze i rozpocznie proces oczyszczania go z wszelkiego życia, tak aby cały świat stał się jej królestwem.
- Według legendy, ciemną nocą, kiedy światło księżyca padnie na oblicze bogini, można zobaczyć jej prawdziwą twarz. Każdy śmiertelnik, który dostrzeże tę niewyobrażalną urodę, z miłości do bogini jest w stanie zrobić wszystko, aby jak najszybciej dołączyć do jej królestwa.
- Wermetia została kostuchą na skutek klątwy, która została na nią rzucona przez zazdrosne o jej urodę siostry. Kiedy pierwszy raz ujrzała swoje nowe oblicze w zwierciadle, rozbiła je na miliony części i rozsypała na nocnym niebie, tworząc gwiazdy. Podobno wilki potrafią dostrzec w nich prawdziwe oblicze bogini i dlatego nocami wyją z tęsknoty.



Y'Ough

Y'Ough jest bogiem mórz i oceanów, sztormów, klęsk żywiołowych i potworów chaosu. Uważa się go za opiekuna żeglarzy i szaleńców, choć ofiary są mu składane raczej aby go przebłagać, niż z potrzeby ducha. Jego symbolem jest ślimacza muszla, choć niektórzy twierdzą, że tak naprawdę chodzi o zaciśniętą mackę. Klerycy Y'Ougha korzystają z następujących umiejętności:

- Aura chaosu;
- Identyfikacja demonów;
- Objawienie;
- Pływanie;
- Wróżbiarstwo.

Historia

Y'Ough na Ornwarze znalazł się w trakcie lub tuż po Wielkiej Katastrofie i zadomowił się w głębinach, gdzie śmiertelni zaglądali bardzo rzadko. Być może znajdował się tu zawsze, ale Wojna sprawiła, że teraz dopiero się przebudził. Uważa się go za potężnego demona, który z czasem zyskał boskie moce. Mówi się, że swymi wpływami sięga wszędzie tam, gdzie znajduje się woda, więc przed jego legendarnym gniewem można uciec jedynie w śmierć.

Nie jest to bóg miłosierny i wspierający swoich wyznawców. Swą siłę opiera na strachu, a morza traktuje jako jego wyłączną domenę, którą z nikim się nie dzieli. Bogów i kulty, które uzurpują sobie do niej prawo, tępi z wielką zajadłością i zadziwiającą skutecznością.

Kapłani i miejsca kultu

Jego głównymi wyznawcami są wszelkiego rodzaju społeczności żyjące z morza. Jednak nie jest on dobrym panem, bo jeśli nie okażą mu one dostatecznego szacunku, nęka te ludy wieloma plagami, począwszy od zdychających ryb, burz i sztormów, a skończywszy na atakach utopców, czy potwornych morskich monstrów.

Kult Y'Ougha przyciąga piratów, marynarzy, rybaków, czy kupców morskich, ale również i czarodziejów, poszukujących zakazanej wiedzy. Jego kapłanami zostają zwykle osoby starsze, na wpół szalone i bardzo często bezwzględne. Nie mają jednak obowiązku zakładać świątyń, czy w nich służyć (dlatego jest ich tak mało). Nie cieszą się wielkim szacunkiem, ale strach przed mocami oraz nieobliczalnością ich boga, pozwala kapłanom uzyskiwać duże wpływy. Kapłani Y'Ougha, choć nie mają specjalnie skodyfikowanych strojów, są stosunkowo łatwi do rozpoznania. Lubią przyozdabiać się kolczykami i tatuować swoje ciała w dziwne mackowate wzory, które czasem sprawiają wrażenie jakby się poruszały.

Kult szczególnie popularny jest wśród bractw pirackich, które cenią sobie tego boga jako patrona i, w razie potrzeby, składają mu ofiary ze schwytanych jeńców. Nic w tym dziwnego, gdyż podróż morska w wyniku działalności Y'Ougha jest bardzo ryzykowna i zwykle odbywa się bardzo blisko wybrzeża, żeby statek miał czas uciec na płyciznę, albo schronić się w jakiejś zatoce i przeczekać burzę czy sztorm. Praktycznie nie zdarza się, aby na pokładzie nie gościł kapłan Y'Ougha, którego głównym zadaniem jest uspokajanie gniewu bóstwa – jeśli jednak zajdzie taka potrzeba, staje się tam wówczas najważniejszą osobą, a każde jego słowo, traktuje się jak obowiązujące prawo.

Legendy

- Mówi się, że istoty dotknięte piętnem mutacji ciała, są szczególnie umiłowanymi przez boga jednostkami. Jednak kiedy znajdą się one pod opieką kapłanów Y'Ougha, składane są w ofierze podczas długich ceremonii, w których głównym elementem jest stopniowe podtapianie, prowadzące do śmierci naznaczonego.
- Legenda głosi, że każdy kto na własne oczy ujrzy Y'Ougha, zostaje przez niego naznaczony. Od tej pory we snach może wędrować po królestwie, z którego przybył demon, stopniowo popadając w szaleństwo.
- Podobno najwyższym kapłanem Y'Ougha jest stary pirat, kapitan Yogern Przeklęty, który już dawno powinien umrzeć, lecz obdarzony został łaską nieśmiertelności przez swojego idola. Ciało ma mieć pokryte rybią łuską, palce połączone błoną, w szyi skrzela, pozwalające mu oddychać pod wodą, a brodę utkaną z wijących się macek sięgających do pasa. Krąży legenda, że załogi, zapuszczające się zbyt daleko w głąb Bezmiarów, mają możliwość napotkania jego przerażającego widmowego statku i z reguły jest to ostatnia rzecz, która przytrafia im się przed śmiercią.

Współczynniki pomocnicze

Antyodporność (AOdp)

Antyodporność to współczynnik pomocniczy, przydatny czarodziejom i klerykom, który obniża wartość obrony na magię istoty, na którą rzucane jest zaklęcie. W sytuacji skierowania na postać czaru, broni się ona rzutem na odporność, od której odejmuje się wartość antyodporności osoby, rzucającej zaklęcie. Współczynnik ten uzależniony jest od POZ postaci oraz jej UM i wynosi 1 punkt na POZ postaci zwielokrotnione o 1/100 jej UM (zaokrąglając w dół). Z tego wynika, że istoty o UM mniejszych od 100 punktów, nie posiadają antyodporności.

Antymagia (AMg)

Antymagia jest współczynnikiem całkowicie negującym działanie magii i dlatego spotyka się go relatywnie rzadko. Niektóre istoty czy materiały posiadają aktywną antymagię, która określa procentową szansę na uniknięcie skutków rzucanych czarów.

Energia Życiowa (EŻ)

Energia Życiowa określa siłę witalną postaci i wyznacza się ją poprzez dodanie do siebie 1/10 wartości wszystkich dziesięciu współczynników podstawowych (a więc ŻYW, SF, ZR, SZ, MD, INT, UM, CH, PR i WI). Atrybut ten może zmniejszać się, podobnie jak Żywotność postaci, lecz jego ubytek następuje na skutek bezpośredniego zetknięcia z nekromancją czy nieumarłymi istotami. W momencie, gdy Energia Życiowa postaci spadnie do zera, jej funkcjonowanie w dotychczasowej formie można uznać za zakończone – staje się ona bezwolnym i bezmyślnym martwiakiem. Wraz ze wzrostem współczynników podstawowych, wartość EŻ także wzrasta, a dodatkowo każdy rok życia przywraca postaci 1 punkt straconej Energii Życiowej.

Granica Normalności (GN)

Granica Normalności to współczynnik pomocniczy, który określa podatność postaci na stres psychiczny oraz szansę zachowania zdrowych zmysłów. Stanowi on 1/10 następujących współczynników: INT, MD, UM i WI. Za każdym razem, gdy postać zostaje narażona na czynniki, które mogą wpłynąć na jej zdrowie psychiczne (widok bardzo makabrycznych scen, spotkanie z nieumarłym, niektóre czary, działające na umysł), Mistrz Gry powinien przyznać postaci założoną ilość Punktów Obłędu (ewentualnie ich połowę, gdy postaci nie powiedzie się rzut obronny na 1/2 INT – co oznacza, że nie zrozumiała ona prawdziwej natury oglądanych obrazów). Jeśli Ilość zgromadzonych PO przekroczy GN postaci, oznacza to, że stoczyła się ona w otchłanie szaleństwa i gracz traci nad nią kontrolę. Oczywiście zdrowie psychiczne można leczyć, na przykład odpowiednimi czarami. Ponadto postać, która prowadzi spokojne i nie stresowe życie (a zatem nie walczy, nie ma kontaktu z potworami), ma prawo odjąć 1 PO na rok. Dodatkowe profity dla zdrowia psychicznego, może przynieść postaci pobyt w przytułkach dla obłąkanych czy sanatoriach, jednak ewentualne wielkości odpisów zależą już od uznania MG.

Intuicja

Intuicja jest współczynnikiem pomocniczym, który określa zdolność postaci do kojarzenia faktów czy rozwiązywania skomplikowanych zagadek logicznych. Zalecane jest, aby stosować go tylko w ostateczności, gdy gracze samodzielnie nie dają rady znaleźć rozwiązania oraz aby jego wykorzystanie nie dawało bezpośredniej odpowiedzi, a jedynie wskazówki przybliżające graczy (i w efekcie ich postacie) do znalezienia odpowiedzi. Intuicję wyznacza się jako 1/10 Inteligencji.

Obrona (OBR)

Obrona (bliska) jest współczynnikiem pomocniczym, który opisuje skuteczność, z jaką postać broni się przed wszelkiego rodzaju atakami – jest ona wypadkową kilku elementów, które omówimy po kolei. Pierwszym czynnikiem wpływającym na OBR postaci, jest jej aktualna ZR – jeśli jest ona mniejsza od 30 pkt., wówczas różnica między tymi wartościami obniża współczynnik OBR; jeśli zaś aktualna ZR bohatera jest wyższa od 50 pkt., cała nadwyżka ponad tę wartość, zwiększa obronę. Dodatkowo, na wysokość tego współczynnika wpływa obrona, wynikająca z parametrów noszonego pancerza – jednak uwaga, bo cięższe zbroje, dające większą wartość OBR, jednocześnie ograniczają Zręczność oraz wynikające z niej dodatki do Obrony! Dodatkowe punkty można otrzymać z trzymanej w rękach broni i tarczy – przy czym ta pierwsza wartość wynika z biegłości posługiwania się bronią. Wartość dodawaną do całkowitej OBR postaci oblicza się mnożąc procentowo wyrażoną BG i wartość nominalną obrony oręża – np. postać posiadająca 80 pkt. BG w mieczu, będzie miała obronę równą 16 pkt. (80% z 20 pkt. nominalnej obrony). To jednak nie wszystko, gdyż na OBR wpływają

także warunki, w jakich toczy się walka (np. ciemność lub grząskie podłoże, liczba przeciwników), używane zdolności profesjonalne, czy aktywna magia.

Obrona daleka to parametr, określający zdolność postaci do unikania ataków dystansowych – wylicza się ją podobnie jak Obronę bliską, ale nie uwzględnia przyrostu współczynnika, z racji dobytej broni.

Skuteczność (SKUT)

Skuteczność jest miarą siły raniącej używanego oręża. Wyznaczamy ją, mnożąc nominalną wartość skuteczności broni przez biegłość, wyrażoną w procentach i dodając 1/4 SF atakującej postaci. To jednak nie oznacza, że obrażenia zadamy po każdym udanym ataku – te bowiem zmienione są o czynnik losowy k50 (zmniejszający lub zwiększający skuteczność broni) i redukowane o wyparowania trafionego przeciwnika.

Trafienie (TR)

Trafienie jest współczynnikiem pomocniczym, określającym procentową szansę trafienia w nieruchomy, znajdujący się tuż przy postaci cel. Określa się go osobno dla każdej grupy broni wg schematu: BG + 1/10 SF + 1/10 ZR. W walce, gdy przeciwnik aktywnie przeciwdziała atakom postaci, TR ulega zmniejszeniu o wartość Obrony adwersarza. Mówimy wówczas o aktualnym Trafieniu postaci.

Współczynniki społeczne

Na potrzeby interakcji społecznych bohaterów, wyznaczymy pięć dodatkowych prametrów, nazywanych współczynnikami społecznymi, gdyż można je wykorzysta podczas kontaktów z innymi inteligentnymi istotami. Są to: Dyplomacja, Handlowanie, Manipulacja, Obycie oraz Zastraszanie.

Dyplomacja to wszelkie próby przekonania innych do swojej racji lub określonego działania, w oparciu o merytorykę i fakty. Wylicza się ją jako sumę trzech współczynników: 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 MD.

Handlowanie to współczynnik pomocniczy, odpowiadający za próby kupna, sprzedaży, przekupstwa oraz targowanie. Oblicza się je, dodając do siebie 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 SZ.

Manipulacja odpowiada za próby oszukiwania i przekonywanie do określonego działania za pomocą kłamstwa. Parametr obliczamy według wzoru: 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 INT.

Obycie odpowiada za ogładę postaci, umiejętność zachowania się w towarzystwie oraz możliwość wyjścia obronną ręką z sytuacji, w której popełniliśmy gafę. Współczynnik ustala się w oparciu o 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 ZR.

Zastraszanie to próba zmuszenia kogoś do podjęcia lub zaniechania działania, poprzez wywołanie w nim strachu lub obawy o konsekwencje. Wyliczamy je jako sumę 1/10 CH + 1/10 PR + 1/20 SF.

Mechanizm sprawdzania współczynników społecznych, opiera się na teście przeciwstawnym: postać broniąca się może przetestować dowolny współczynnik społeczny, który może pasować do sytuacji (w razie wątpliwości decyduje MG). Na przykład zastraszany w ciemnej uliczce bohater może bronić się manipulując („znam twojego szefa, głupcze!"), odpowiadając również zastraszaniem („no to pokaż, na co cię stać!"), albo wykorzystując inny adekwatny do zdarzenia współczynnik społeczny. Zwycięża postać, która osiągnie wyższy poziom sukcesu.

Wyparowania (WYP)

Wyparowania są współczynnikiem pomocniczym, który określa redukcję obrażeń postaci w przypadku, gdy zostanie ona trafiona. Zwykle wynikają one z parametrów noszonej zbroi, aczkolwiek niektóre rasy posiadają dodatkowe wartości z powodu grubości ich skóry (np. gnomy). Wyparowania zwykle zapisuje się za pomocą trzech liczb, oddzielonych od siebie ukośnikiem – pierwsza wartość określa wyparowania na rany zadane za pomocą broni kłującej (kł), druga tnącej (tn), a trzecia obuchowej (ob). Wyparowania mogą być zwiększone również za pomocą czynników zewnętrznych, np. magii.

Wytrzymałość (WYT)

Wytrzymałość to odporność postaci na zmęczenie, wyznaczana jako suma 1/10 ŻYW oraz 1/10 niewykorzystywanej SF. Oznacza to, że postać obciążona (także noszoną zbroją i orężem) jest znacznie bardziej podatna na zmęczenie. Współczynnik ten określa, ile rund postać może wytrzymać, aktywnie wykonując forsujące działanie (walka, rzucanie czarów, sprint itp.). Kiedy WYT spadnie do zera, postać dostaje zadyszki – musi odpoczywać przez minimum k10 rund, a w tym czasie liczy się wyłącznie jej bierna obrona (tj. wynikająca z parametrów noszonej zbroi, skóry oraz aktywnej magii, pomniejszona o 30 punktów z racji braku możliwości wykonania ruchu).

Zauważenie (ZW)

Zauważenie określa szansę zwrócenia uwagi na postać, przez wyznawanego bądź wrogiego jej boga, co może mieć pozytywne jak i negatywne konsekwencje. Zwykle jej wartość wynosi 1/10 WI, jednak w pewnych okolicznościach (np. na poświęconej ziemi, w obecności kapłanów o większej ilości ZW, czy w sytuacji dopuszczania się bluźnierczych czynów) może znacząco wzrosnąć.

Charakter

Niektóre czary czy zdolności odwołują się do charakteru postaci. W przypadku potwora czy bohatera niezależnego nie ma z tym problemu – Mistrz Gry samodzielnie ustala jaki ma on charakter i w oparciu o tę decyzję gra toczy się dalej. W bestiariuszu potwory także mają przypisany dominujący charakter, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby MG, w zgodzie ze zdrowym rozsądkiem, go modyfikował. Co innego w kwestii charakteru bohaterów graczy – owszem, gracze zapewne chcieliby wpisać sobie w kartę postaci wybrany charakter i uznawać go za obowiązujący, mimo podejmowanych w grze decyzji. W praktyce jednak charakter postaci jest płynny i zmienia się, w zależności od okoliczności, a dobrze skonstruowana fabuła, może postawić bohatera przed dylematem, którego nie da się rozwiązać w pełnej zgodzie z raz obranym charakterem. Dlatego proponujemy, aby w razie potrzeby to Mistrz Gry, posiłkując się oczywiście sugestią gracza, określał charakter jego postaci na podstawie jej ostatnich decyzji i ogółu zachowań. Wierzymy, że takie rozwiązanie będzie najlepsze i pozwoli konstruować nietuzinkowych bohaterów – paladyna, który zapędził się za daleko, walcząc ze złem, samemu stając się jego odbiciem, czy choćby skruszonym demonologiem, który próbuje odkupić swoje winy, spowodowane zesłaniem na Orwnar legionów krwiożerczych bestii. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze wybrali sobie charakter i wpisali go na kartę – jeśli tylko taka będzie wola grających (i oczywiście MG).

Charaktery w *Kamiennym Cesarstwie* są typowe dla podobnych gier w klimatach fantasy: dzielą się na dwa elementy – postawę wobec reguł i prawa (praworządna, neutralna i chaotyczna) oraz szeroko rozumianą moralność (dobrą, neutralną i złą).

Postawa **praworządna** określa postać, która w życiu kieruje się pewnymi zasadami. Może to być kodeks postępowania w określonych okolicznościach, uznanie dla lokalnych praw i zwyczajów, a także słowność i wywiązywanie się z zawartych umów – nawet jeśli ich interpretacja nie zawsze jest zgodna z interpretacją ogółu. Zwykle rycerzy postrzega się jako osoby praworządne, choć zabójca, który np. obstaje przy zasadzie nie zabijania dzieci, także może wpisywać się w postawę praworządną.

Postawa **neutralna** wobec prawa określa przeciętną osobę, która na co dzień żyje zgodnie z ustalonymi zwyczajami, ale z reguły nie ma problemu z wykraczaniem poza prawo lub prowadzeniem działalności w tzw. szarej strefie. Neutralny wobec prawa jest złodziej, który na codzień jest wzorowym obywatelem, ale pod osłoną nocy wymyka się, aby rabować domy i posiadłości.

Mianem **chaotycznych** określa się osoby, które są nieobliczalne i nie da się przewidzieć ich zachowania. Nie oznacza to wcale notorycznego łamania prawa, a nawet przeciwnie – osoba chaotyczna może przestrzegać praw, aby nagle postąpić w sposób zupełnie nielogiczny czy niezrozumiały i całkowicie wbrew regułom. Za chaotyczne z reguły uważa się demony, które postępują w sposób nieprzenikniony dla zwykłego śmiertelnika i nagroda z ich ręki może być najgorszą rzeczą, jaka kogoś spotkała.

Postawa moralna **dobra** opisuje postać, która jest skłonna do niesienia bezinteresownej pomocy innym. Dobra postać nie jest ani głupia, ani naiwna, po prostu czuje wewnętrzny imperatyw ułatwiania innym życia – szczególnie, jeśli ją samą niewiele to kosztuje. Z drugiej strony nie wyklucza to wcale własnego poświecenia. Mianem dobrego można określić piekarza, który nadwyżkę swoich wypieków na koniec dnia oddaje za darmo sierotom i potrzebującym, ale także wojownik, który staje zbrojnie przeciwko zbójom, nękającym niewinnych wieśniaków.

Postawa **neutralna** moralnie służy do opisania osób, które przechodzą obojętnie wobec cierpienia i krzywdy innych – mogą żałować krzywdzonych osób, mogą nie zgadzać się z niesprawiedliwością, ale rzadko robią cokolwiek, aby im zapobiec, czy aktywnie przeciwdziałać. Przykładem neutralnej postaci jest handlarz, który sprzedaje swoje towary po jednej cenie – bez względu na to czy kupuje u niego biedak, wydający ostatni grosz, czy arystokrata, któremu niczego nie brakuje.

Postawa **zła** określa moralność osiągania własnych korzyści, kosztem innych osób, a nierzadko wyrządzając im krzywdę. Osoby złe nie baczą na niesprawiedliwości i wyrządzanie ewentualnej szkody – liczy się dla nich tylko efekt. Za przykład złego, może służyć poborca, który zawyża sumę naliczonych podatków, aby zagarnąć nadwyżkę do swojej kieszeni.

Niektóre istoty określa się mianem ewidentnych. Oznacza to, że opisany charakter jest elementem ich natury, nawet jeżeli postać zachowuje się zupełnie inaczej – konsekwencją tego jest fakt, że pewne czary czy zdolności mogą oddziaływać na nie mocniej. Na przykład ewidentnie zły demon, wcale nie musi mordować wszystkiego w zasięgu wzroku. Oczywiście nie będzie miał z tym żadnego problemu, lecz jego charakter nie wynika z aktualnych działań, a specyfiki sfery egzystencji, z której pochodzi. Istoty rozumne zamieszkujące Ornwar, spośród których rekrutują się także bohaterowie, nie mogą posiadać ewidentnych charakterów – aczkolwiek czasowo mogą się takimi jawić, np. na skutek oddziałującej na nich magii.

Wiek i startowe doświadczenie

Wiek postaci

Przed wyruszeniem na szlak, każda postać powinna określić swój wiek. Aby ustalić ile bohater ma lat, należy wziąć z tabeli znajdującej się obok wiek dojrzałości postaci, a potem dodać do niego 5 lat za czas poświęcony na naukę profesji (10 lat, w przypadku postaci dwuprofesyjnych) oraz po dwa lata za każdy posiadany zawód (za specjalistę trzy lata, zaś za mistrza pięć lat). Dodatkowo, otrzymaną wartość podnosimy o k10 dodatkowych lat, związanych z nieprzewidzianymi okolicznościami losu, które spotkały postać podczas życia.

Oczywiście, jeśli taka będzie wola gracza, za zgodą Mistrza Gry, można stworzyć postać młodszą lub starszą, niż wynikałoby to z powyższego wyliczenia. Z punktu widzenia mechaniki gry, wiek nie ma istotnego znaczenia, przynajmniej dopóki nie przekroczy się granicy starości dla danej rasy lub nie stworzy się postaci w wieku dziecięcym.

Dzieci zwykle posiadają współczynniki równe bazowym wartościom danej rasy, a wraz z dojrzewaniem zyskują przyrosty równe dorzutom znanym z procesu tworzenia bohaterów. Kolejne wzrosty wynikają ze szkoleń: w profesji, w zawodach i ewentualnie innych odbytych szkoleń. Oczywiście bardzo małe dzieci, a w szczególności niemowlęta, powinny mieć jeszcze bardziej obniżone współczynniki, ale potrzeba ich generowania na sesję nie powinna występować szczególnie często. Dlatego w takich przypadkach, kwestie ewentualnych modyfikacji pozostawiamy w rękach Mistrza Gry.

Wraz ze starością, na bohaterów spada niebezpieczeństwo niedołężnienia oraz demencji. W praktyce oznacza to obniżenie współczynników podstawowych o k10 punktów (rzut premiowany!) za każdy kolejny przeżywany rok (w przypadku ras żyjących dłużej – dwa lata, trzy lata lub cztery lata; ten współczynnik można obliczyć, dzieląc wiek dojrzałości na 15), z założeniem, że żaden z nich nigdy nie powinien spaść poniżej 30. Po obniżeniu współczynników, należy wykonać rzut na ŻYW postaci, a jeśli będzie on nieudany (także w granicach 96-100), oznacza to, że zanim nastąpi kolejna redukcja współczynników, postać umrze z powodu starości.

Oczywiście w świecie tak nasyconym magią, jak Ornwar, istnieją pewne sposoby na odwleczenie niechybnej śmierci postaci. Wówczas wiek postaci ulega obniżeniu, zaś współczynniki wracają do swoich maksymalnych wartości. Jednakże, wraz z dalszym upływem czasu, postać znów będzie narażona na konsekwencje starości i cały proces zacznie zachodzić ponownie.

Granica dorosłości i starości		
Rasa	Wiek dorosłości	Wiek starości
człowiek	15	51
elf	60	201
gnom	45	151
krasnolud	45	151
niziołek	30	101
ork	15	51
półelf	30	101
półogr	30	101
półolbrzym	30	101
półork	15	51

Doświadczenie postaci

Choć bohaterowie zaczynają rozgrywkę z zerowym poziomem doświadczenia, nie oznacza to, że życie niczego ich nie nauczyło. Aby uprościć ten proces, przyjmuje się, że za każdą wyuczoną profesję bohater otrzymuje 2k10 Punktów Doświadczenia, a dodatkowo za każdy zawód (bez względu na poziom jego opanowania) kolejne k10. W przypadku postaci dwuprofesyjnych zdobyte za zawody PD dzieli się na dwa.



Doświadczenie i rozwój

Jedną z podstawowych cech gier fabularnych, jest rozwijanie postaci. Nie inaczej jest w *Kamiennym Cesarstwie*. Podczas przeżywania przygód w wykreowanych przez Mistrza Gry okolicznościach, bohater zdobywa wiedzę, którą może wykorzystać w przyszłości, w taki sposób, aby jego działania były skuteczniejsze. Reprezentacją tej wiedzy są tak zwane Punkty Doświadczenia (PD), przyznawane na koniec sesji i dopisywane w odpowiednim miejscu na karcie postaci.

Przyznawanie doświadczenia

Nie ma jednoznacznych wytycznych w jakich okolicznościach należy przyznawać bohaterom Punkty Doświadczenia oraz ile ich dawać. Jest to wyłączna decyzja MG, choć pewne mechanizmy nagradzania może on ustalać z pozostałymi uczestnikami zabawy. W *Kamiennym Cesarstwie* normalną ilością przyznawaną za każdą kilkugodzinną sesję, jest suma około 100 PD, co jest wartością, pozwalającą na zrównoważony rozwój postaci. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby MG przyznawał tych punktów więcej lub mniej – w zależności od jego oceny i ew. wspólnych ustaleń z innymi uczestnikami zabawy.

Decyzję, za co przyznawać PD, pozostawiamy Mistrzom Gry, jednak dla porządku należy wspomnieć kilka rzeczy, o których warto pamiętać, przy nagradzaniu graczy, a w efekcie także ich bohaterów, na koniec sesji.

- Spotykacie się na wspólnej zabawie, wszyscy poświęcacie czas, więc nawet jeśli któryś gracz jest mniej zaangażowany, należy mu się minimalna liczba Punktów Doświadczenia. Zapobiegnie to poczuciu bezcelowości w przychodzeniu na sesję i odegna wizję zmarnowanego czasu, który można przeznaczyć na obejrzenie filmu czy przeczytanie książki.
- Każda postać, a właściwie profesja, ma przypisany pewien archetyp, wzorzec zachowania, czy funkcję w drużynie. Dlatego zgodność tego wzorca z zachowaniem na sesji powinna zostać nagradzana dodatkowymi Punktami Doświadczenia. Podobnie jeśli chodzi o ogólną koncepcję postaci – zgodność jej charakteru, czy trzymanie się narzuconych sobie cech osobowości.
- Kolejne PD należą się graczom zależnie od stopnia wyzwania danej przygody. Rozwiązanie skomplikowanej intrygi jest warte więcej, niż przeniesienie przesyłki z jednej lokacji do drugiej. Podobnie walka z bandą goblinów dla doświadczonej drużyny może być mniejszym wyzwaniem, niż pokonanie jednego goblina przez grupę początkujących postaci.

Doświadczenie potrzebne na dany poziom	
Ilość doświadczenia	Poziom
1-99	0
100-149	1
150-199	2
200-249	3
250-299	4
300-399	5
400-499	6
500-599	7
600-699	8
700-799	9
800-899	10
900-999	11
1000-1249	12
1250-1499	13
1500-1749	14
1750-1999	15
2000-2499	16
2500-2999	17
3000-3499	18
3500-3999	19
4000-4499	20
4500-4999	21
5000-5999	22
6000-6999	23
7000-7999	24
8000-8999	25
9000-9999	26
10000-11999	27
12000-13999	28
14000-15999	29
16000-17999	30
18000-19999	31
20000-21999	32
22000-23999	33
24000-25999	34
26000-27999	35
+2000	+1

- Przeżycie sytuacji niemożliwych do przeżycia, to sens odgrywania poszukiwacza przygód. Dlatego, gdy postać ociera się o śmierć lub dokonuje wielkich czynów, powinna otrzymać za to dodatkowe PD. Podobnie, jeśli bohater uratuje życie towarzyszowi z drużyny, czy nawet niewinnemu bohaterowi niezależnemu.
- Dobra historia, także ta wykreowana na sesji, posiada wprowadzenie, rozwinięcie i zakończenie. Każde zamknięcie dłuższego wątku lub zakończenie kampanii, to pora na przyznanie większej ilości Punktów Doświadczenia.
- Sama walka nie jest powodem do przyznawania Punktów Doświadczenia. Po pierwsze nie musi ona stanowić wyzwania, a po drugie przyznawanie PD za każdą śmierć, może doprowadzić do sytuacji, w której gracze zaczną mordować wszystko i wszystkich, którzy staną im na drodze – bo będzie to najszybszą drogą, do upragnionego rozwoju.
- Co by się nie działo, nie należy karać graczy odbieraniem przyznanych wcześniej Punktów Doświadczenia. Taka sytuacja oznaczałaby dla postaci cofnięcie się w rozwoju. Poza tym jest to nieeleganckie i stanowiłoby naruszenie zasad uczciwej gry.

Przyrost współczynników przy awansie na POZ

profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	BG
Barbarzyńca	3	3	2	2	0	1	0	1	3	1	3
Gwardzista	2	2	2	3	1	1	0	2	2	0	4
Łowca	2	2	2	2	1	2	2	1	0	2	3
Łowca głów	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3
Pogromca	2	2	3	3	1	1	1	0	0	0	5
Wojownik	2	3	2	2	1	2	1	1	1	0	3
Czarny rycerz	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4
Demoniczny rycerz	2	2	1	1	1	2	2	1	0	2	4
Paladyn	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	4
Rycerz	2	2	2	2	1	1	0	1	2	2	4
Rycerz zakonny	2	2	2	2	0	1	1	1	1	3	4
Władca smoków	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	4
Bard	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2
Hiena cmentarna	1	3	2	3	2	2	1	0	0	2	2
Kłusownik	2	2	2	3	1	2	1	1	0	0	3
Szpieg	1	1	2	2	3	2	1	1	1	0	3
Zabójca	1	2	3	2	2	2	1	0	0	1	3
Złodziej	1	2	3	2	2	2	1	0	1	1	2
Astrolog	1	0	1	1	2	3	2	2	0	3	1
Druid	2	1	1	1	1	3	2	2	0	3	2
Kapłan	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2
Mnich	2	2	2	1	1	2	2	0	1	3	3
Półbóg	2	2	1	1	1	3	2	1	0	3	2
Szaman	2	1	2	1	1	3	2	2	0	2	2
Alchemik	2	0	2	1	3	2	3	1	1	0	1
Czarnoksiężnik	1	1	2	1	3	1	2	2	1	1	2
Demonolog	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2
Elementalista	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2
Iluzjonista	1	0	3	2	3	1	1	2	2	0	1
Mag	1	0	2	2	3	1	2	2	2	0	1

Jeśli ŻYW lub SF przekroczą 200 punktów, przyrosty współczynników liczy się podwójnie. Gdy przekroczą 600 punktów – potrójnie; gdy przekroczą 1200 – poczwórnie; gdy przekroczą 2000 – pięciokrotnie itd.

- Warto przemyśleć przyznawanie dodatkowych PD za rozwiązanie sprawy bez użycia przemocy – na przykład za przekupienie wrogich goblinów i przyłączenie ich do drużyny, zamiast wdawanie się z nimi w bitkę i zbędne ryzykowanie życiem i zdrowiem. Wpisuje się to w trend przyznawania PD za tak zwane genialne pomysły, czyli sytuacje, w których gracze znajdą rozwiązanie nie przewidziane przez MG i które „rozkłada na łopatki" przygotowany scenariusz.
- Warto także pomyśleć nad ograniczeniem ilości przyznawanego doświadczenia graczom, którzy przeszkadzają innym w dobrej zabawie, a zatem bohaterom, którzy samolubnie knują przeciwko drużynie, sabotują jej działania lub wprost atakują innych bohaterów, zasłaniając się na przykład źle rozumianą próbą odgrywania charakteru postaci.

Szkolenie na poziomy

Kiedy dana postać zgromadzi odpowiednią ilość Punktów Doświadczenia, jest gotowa na opanowanie kolejnego poziomu doświadczenia (POZ). Poszczególne progi, potrzebne na konkretny POZ, są opisane w tabelce na poprzednich stronach. Sam awans nie przebiega jednak automatycznie (no chyba, że MG i gracze ustalą tak przed rozpoczęciem gry) i wymaga spełnienia kilku warunków.

Każda postać musi znaleźć sobie nauczyciela o tej samej profesji i POZ wyższym od swojego, który wyrazi chęć poświecenia czasu na przeprowadzenie szkolenia. Do tego należy uiścić opłatę za szkolenie, która może różnić się w zależności od miejsca, czasu i dostępu do potencjalnych nauczycieli. Czasami może się zdarzyć, że opłatą będzie wykonanie jakiegoś zadania, innym razem szkolenie może być wyrażeniem wdzięczności za wcześniejsze dokonania. Zwykle jednak do przekonania nauczyciela wystarczą zasoby pieniężne – typowy koszt takiego szkolenia wynosi 50 sztuk złota pomnożony przez POZ nauczyciela, więc kiepskim pomysłem wydaje się nagabywanie o szkolenie lokalnego mistrza danej profesji, gdy postać pragnie zgłębić zaledwie jej podstawy. Dodatkowy wymóg stoi przed postaciami, które pragną wyszkolić się na poziom dziesiąty i kolejne – wówczas szukany nauczyciel musi być tej samej rasy, co potencjalny uczeń, gdyż tylko on będzie potrafił w odpowiedni sposób ukształtować psychofizyczne cechy osobnicze adepta.

Samo szkolenie, o ile nie zostanie przerwane, jest zawsze udane i trwa równo 24 godziny. Jest to czas spędzany na intensywnym treningu i w tym czasie zarówno uczeń, jak i nauczyciel, nie mogą zajmować się niczym innym. W praktyce dobrym rozwiązaniem jest jednoczesne szkolenie się wszystkich bohaterów tworzących drużynę, dzięki czemu upływ czasu dla graczy się równoważy.

Punkty rozwoju przy awansie w zależności od rasy	
Rasa	Dodatkowe punkty rozwoju
elf	2
gnom	1
krasnolud	5
człowiek	3
niziołek	1
ork	5
półelf	2
półogr	5
półolbrzym	5
półork	4

Ukończenie szkolenia zawsze awansuje bohatera o jeden POZ w górę (nie ma możliwości realizowania kilku szkoleń jednocześnie). Ponadto wiąże się to z przyrostami wartości współczynników podstawowych, uzyskaniem dodatkowego Talentu oraz podniesieniem minimalnej biegłości postaci. Wartości przyrostów współczynników przedstawia tabela na sąsiedniej stronie. Dodatkowo każda postać posiada kilka dodatkowych punktów rozwoju, które może przyporządkować wybranym współczynnikom według własnego uznania – ich ilość zależy od posiadanej rasy oraz 1/10 aktualnej, posiadanej przed szkoleniem na POZ, INT. Rasowe wartości punktów rozwoju, ilustruje powyższa tabela.

Rozwijanie współczynników nie pozwala windować ich wartości w nieskończoność. Nadrzędną zasadą jest to, że liczba wolnych punktów, przeznaczonych na rozwój danego parametru, nie może przekraczać ilości, o jaką postać, podnosi ją automatycznie, przy awansie na poziom. W przypadku gdy przyrost wynosi 0, postać może podnieść współczynnik o 1 punkt. Dlatego alchemik, który co poziom zyskuje 2 punkty do ŻYW i 0 punktów do SF, może rozwinąć pierwszy z tych współczynników maksymalnie o 4 punkty (2 automatycznie + 2 za punkty wolne), drugi zaś o 1 punkt (0 automatycznie + 1 za punkty wolne). Za zgodą MG, gracz może przeznaczyć 3 wolne punkty rozwoju na podniesienie o 1 punkt minimalnej biegłości, współczynnika społecznego lub wybranej odporności.

Awansując na 1 poziom doświadczenia, postać uczy się pięciu nowych umiejętności profesyjnych (patrz opis danej profesji). To właśnie od tego momentu można uznać ją za w pełni ukształtowanego kapłana, rycerza, iluzjonistę itd. Ponadto na poziomach 5, 10, 15, 20 i 25 postać nabywa jedną nową umiejętność profesyjną, którą wybiera, spośród dostępnych dla osób podążających podobną ścieżką życiową. Nie jest jednak konieczne poszukiwanie nauczyciela posiadającego tę jedną konkretną umiejętność – przyjmujemy, że jej opanowanie bierze się z praktyki, a nie konkretnego ćwiczenia, realizowanego z nauczycielem. Po prostu gracz wybiera interesującą go umiejętność.

Alternatywne sposoby awansu

Czasami zdarza się, że postać awansuje na POZ, bez specjalnego szkolenia. Jest to możliwe na kilka różnych sposobów, jednak nie zawsze jest to równie wygodne i bezproblemowe, jak tradycyjna droga.

Niektóre profesje posiadają specjalną zdolność profesjonalną o nazwie *letarg medytacyjny*, która pozwala im na samodzielne opanowanie kolejnego poziomu doświadczenia. Jest to zdolność typowa dla profesji rzadkich, gdzie potencjalny szkoleniowiec może traktować adepta jako potencjalnego konkurenta (np. półbóg) lub postać posiada zdolności pozwalające na pozyskanie potrzebnej wiedzy drogą mistyczną – np. poprzez naukę od przyjaznych duchów, w przypadku szamana.

Innym sposobem, na uzyskanie upragnionego awansu, jest oczywiście posłużenie się magią. Czary tego typu są praktycznie nieosiągalne i MG nie powinien dawać do nich dostępu, aby nie zaburzyć balansu świata, z rzadka mogą się jednak zdarzyć specjalne magiczne przedmioty (jak np. magiczna Księga Wiedzy, jednorazowo zwiększająca poziom czytającej ją postaci), czy błogosławieństwo od wyznawanego boga, który w nagrodę na heroiczny czyn, obdarzy postać łaską automatycznego awansu.

W praktyce jest jednak jeszcze jeden sposób, na uzyskanie awansu bez nauczyciela – postacie, które przez długi okres powtarzają pewne czynności (w tym przypadku chodzi o praktykowanie profesji), z czasem nabywają w nich takiej biegłości, że automatycznie awansują na kolejny POZ. Oznacza to praktykowanie profesji przez liczbę lat, określoną poziomem, na który ma nastąpić awans. Innymi słowami: wojownik na 2 POZ, który trzy lata spędzi na wojnie, aktywnie praktykując wykonywanie swojej profesji, po upływie tego czasu automatycznie awansuje na 3 POZ. Z oczywistych względów ten sposób zdobywania awansu, to metoda najlepiej sprawdzająca się wśród niektórych potworów, gdzie najstarsze i najbardziej doświadczone jednostki są jednocześnie tymi najgroźniejszymi.



Talenty

Na starcie każda postać posiada liczbę talentów (TAL), wynikającą z wyuczonej profesji. Służą one do nauki posługiwania się bronią oraz do dodatkowych szkoleń, rozwijających postać w różnych dziedzinach. Na etapie tworzenia postaci, zaleca się wykorzystanie ich do nabycia biegłości w broniach, choć jeśli MG się zgodzi, można także zainwestować w dodatkowe szkolenia – na przykład aby podnieść poziom opanowania zawodu. Niewydane TAL pozostają przy postaci i można wykorzystać je w późniejszym okresie, ponadto co poziom każda postać otrzymuje kolejny talent za dominującą profesję, który może być później wykorzystany do dalszych szkoleń.

Liczba startowych talentów postaci	
profesja	startowe TAL
Barbarzyńca	6
Gwardzista	6
Łowca	6
Łowca głów	6
Pogromca	4
Wojownik	6
Czarny rycerz	6
Demoniczny rycerz	5
Paladyn	5
Rycerz	5
Rycerz zakonny	5
Władca smoków	5
Bard	3
Hiena cmentarna	3
Kłusownik	3
Szpieg	3
Zabójca	4
Złodziej	3
Astrolog	2
Druid	3
Kapłan	3
Mnich	1
Półbóg	3
Szaman	3
Alchemik	1
Czarnoksiężnik	3
Demonolog	3
Elementalista	2
Iluzjonista	2
Mag	2

Dodatkowe szkolenia

Dodatkowe szkolenia, to wszystkie kursy i treningi, które postać może nabyć dzięki Talentom – posiadanym startowo lub otrzymanym (po 1 TAL) przy każdorazowym awansie na kolejny POZ dominującą profesją.

Szkolenie w grupie broni

Posługiwanie się wszelkimi rodzajami broni (o ile nie jest napisane inaczej przy ich opisie) jest powszechne, dlatego raczej nie ma problemu ze znalezieniem odpowiedniego nauczyciela. Nawet w liczącej kilka chat wiosce rybackiej, można znaleźć kowala, mogącego wyszkolić w broniach niszczących, czy rolnika sprawnie posługującego się cepem. Zwykle jednak do tego rodzaju szkolenia wybiera się znudzonych żołnierzy, których zawsze można spotkać w karczmach i zajazdach.

Warunki wstępne: postać musi posiadać broń, w której chce się szkolić, oraz minimalną SF potrzebną do jej użycia. Następnie powinna znaleźć chętnego nauczyciela, który za cenę ok. 10 sztuk złota, zgodzi się udzielić szkolenia, trwającego 24 godziny. **Koszt:** 1 TAL.

Korzyści szkolenia: minimalna biegłość postaci w danej grupie broni (po uwzględnieniu bonusu rasowego) wzrasta o k50 punktów (przedstawiciele kasty rycerskiej mają prawo wykonać dwa rzuty i wybrać lepszy wynik).

Podwójnie biegły

To drugi etap rozwoju biegłości posługiwania się daną grupą oręża. Szkolenie może przeprowadzić tylko osoba, która już osiągnęła podwójną biegłość w danej grupie broni. Zwykle są to doświadczeni praktycy (np. stary drwal może posiadać podwójną biegłość w toporach) lub praktykujący wojaczkę żołnierze.

Warunki wstępne: postać musi posiadać 1 POZ oraz szkolenie podstawowe w danej grupie, a następnie znaleźć chętnego nauczyciela, który za cenę ok. 15 sztuk złota zgodzi się udzielić trwającego 24 godziny treningu. **Koszt:** 2 TAL.

Korzyści szkolenia: biegłość postaci w danej grupie broni wzrasta o 5 pkt. Dodatkowo bohater zyskuje dodatkowy atak broniami JL, należącymi do tej grupy (jednak liczba ataków w rundzie wciąż jest ograniczona przez SZ).

Specjalista

Specjalistą nazywany postać, która ukończyła trzeci etap rozwoju biegłości w danej grupie broni. Nauczycielem może zostać tylko osoba, która osiągnęła już ten etap rozwoju. Znalezienie szkoleniowca zwykle wymaga już rozpytywania, choć w każdej gęściej zaludnionej okolicy powinien znaleźć się chociaż jeden specjalista na każdą potencjalną grupę broni. Zwykle są to doświadczeni żołnierze, dowodzący mniejszymi oddziałami.

Warunki wstępne: postać musi posiadać 5 POZ oraz szkolenie na podwójnie biegłego w danej grupie broni, a następnie znaleźć chętnego nauczyciela, który za cenę około 100 sztuk złota udzieli trwającego 24 godziny szkolenia. **Koszt:** 3 TAL.

Korzyści szkolenia: biegłość postaci w danej grupie broni wzrasta o 10 punktów. Dodatkowo bohater zyskuje kolejny dodatkowy atak za pomocą broni JL i J, należących do tej grupy (jednak liczba ataków w rundzie wciąż jest ograniczona przez SZ).

Podwójny specjalista

Czwarty etap rozwoju biegłości w danej grupie broni, w którym wyszkolić może wyłącznie inna osoba, posługująca się orężem tego typu na poziomie podwójnego specjalisty. Tacy nauczyciele trafiają się rzadko i znalezienie ich może nastręczyć pewnych trudności. Zwykle ten poziom wyszkolenia posiadają doświadczeni dowódcy dużych oddziałów, którzy mogą nie mieć czasu i ochoty na zajmowanie się szkoleniami dla nieznajomych.

Warunki wstępne: postać musi posiadać 10 POZ, minimum 50 INT oraz szkolenie w danej grupie broni na poziomie specjalisty, a następnie znaleźć chętnego nauczyciela, który za cenę około 500 sztuk złota, zgodzi się przeprowadzić trwające 24 godziny szkolenie. **Koszt:** 4 TAL.

Korzyści szkolenia: biegłość postaci w broni z danej grupy wzrasta o 15 punktów. Dodatkowo zyskuje ona kolejny dodatkowy atak za pomocą broni JL, J oraz PT, należących do tej grupy (jednak liczba ataków w rundzie wciąż jest ograniczona przez SZ).

Mistrz

Mistrzostwo jest ostatecznym szkoleniem, jakie może osiągnąć postać w danej grupie broni i tylko inny mistrz może udzielić odpowiedniego kursu. Choć mistrzów jest bardzo mało, są oni powszechnie znani i poważani. Nie oznacza to jednak, że będą chętni udzielić odpowiedniego treningu – przeciwnie, z reguły są to emerytowani wojskowi, którzy obecnie zajmują się innymi spawami i nie w smak im wracanie do dawnego życia. Przekonanie takiej osoby do przeprowadzenia szkolenia może być niezwykle trudne.

Warunki wstępne: postać musi posiadać 15 POZ, minimum 50 CH oraz szkolenie w danej grupie oręża na poziomie podwójnego specjalisty, a następnie znaleźć i przekonać innego mistrza, że jest godna dostąpić szkolenia. Sam trening trudny jest do wyceny i chociaż technicznie da się go przeprowadzić w 24 godziny, może trwać wiele dłużej, gdyż jest powiązany z nauką pewnej filozofii życiowej i może być powiązany z licznymi mniejszymi sprawdzianami charakteru. **Koszt**: 5 TAL.

Korzyści szkolenia: biegłość bohatera w danej grupie broni wzrasta o 20 pkt., poza tym zyskuje on kolejny dodatkowy atak za pomocą broni należących do tej grupy (jednak liczba ataków w rundzie wciąż jest ograniczona przez SZ).

Wielki Mistrz

Teoretycznie, możliwości rozwoju biegłości w danej grupie broni, nie muszą wyczerpywać się na osiągnięciu mistrzostwa. Istnieje hipotetyczna możliwość, że postać w dowód jakichś heroicznych dokonań, czynionych w imię swego boga, zostanie przez niego zauważona (sprawdzane rzutem na ZW) i nagrodzona dodatkowymi punktami, podnoszącymi biegłość w danej grupie broni.

Warunki wstępne: z racji nadnaturalnego pochodzenia tego daru, postać nie musi spełniać żadnych dodatkowych warunków, poza posiadaniem wyszkolenia na poziomie mistrza. Nie potrzebuje także poświęcać Talentów.

Korzyści szkolenia: biegłość postaci w danej grupie broni wzrasta o 25 punktów, a poza tym zyskuje ona dodatkowy atak każdą bronią, należącą do tej grupy (jednak liczba ataków w rundzie wciąż jest ograniczona przez SZ).

Szkolenie magiczne

Przyjmuje się, że każdy przedstawiciel kasty czarodziejskiej przeszedł podstawowe szkolenie magiczne, obejmujące naukę czytania i pisania we wszystkich znanych mu językach, naukę rzucania czarów należących do wybranej szkoły magii (alchemicznych, czarnoksięskich, demonologicznych, elementalistycznych, iluzjonistycznych lub magowskich), oraz zgłębienie ogólnej wiedzy na temat magii i jej oddziaływania. Nie ma możliwości przejścia tego szkolenia bez opanowania profesji czarodziejskiej na 0 POZ.

Bakałarz

Pierwszy poziom szkolenia czarodziejskiego, realizowany na każdej uczelni, zajmującej się magią. Oczywiście możliwe jest wyłącznie dla osób, które przeszły podstawowe szkolenie magiczne.

Warunki wstępne: postać musi należeć do kasty czarodziejskiej i posiadać minimum 1 POZ. Opłata za kurs wynosi 100 sztuk złota. Choć samo szkolenie trwa 24 godziny, to dodatkowo wymaga on około miesiąca studiów przeprowadzanych z reguły we własnym zakresie (mogą one odbywać się w trakcie wykonywania innych działań postaci, np. związanych z przeżywaniem przygód). **Koszt**: 2 TAL.

Korzyści szkolenia: postać uzyskuje tytuł bakałarza sztuk magicznych, zaś jej UM wzrastają o 5 punktów.

Magister

Drugi poziom szkolenia czarodziejskiego, realizowany na większości czarodziejskich uczelni (konieczne jest uzyskanie pozwolenia Wielkiej Kapituły Czarodziejskiej). Możliwe wyłącznie dla czarodziejów, którzy uzyskali tytuł bakałarza sztuk magicznych.

Warunki wstępne: postać musi posiadać minimum 5 POZ i tytuł bakałarza sztuk magicznych. Opłata za kurs wynosi 500 sztuk złota. Trwa 24 godziny przygotowania teoretycznego i około pół roku studiów przeprowadzanych we własnym zakresie (mogą one odbywać się w trakcie wykonywania innych działań postaci, np. związanych z przeżywaniem przygód). **Koszt**: 5 TAL.

Korzyści szkolenia: postać uzyskuje tytuł magistra sztuk magicznych i licencję Wielkiej Kapituły Czarodziejskiej na posiadanie ucznia. UM postaci wzrastają o 10 punktów.

Doktor

Trzeci etap szkolenia czarodziejskiego, realizowany tylko na największych uczelniach, które otrzymają koncesję na doktoryzowanie od Wielkiej Kapituły Czarodziejskiej. Dopuszczani do niego są wyłącznie czarodzieje legitymujący się tytułem magistra sztuk magicznych. Ze względu na dość wysoką pozycję doktorów, szkolenia niektórych czarodziejów bywają blokowane ze względów politycznych lub osobistych.

Warunki wstępne: postać musi posiadać minimum 10 POZ, 80 punktów INT i tytuł magistra sztuk magicznych. Opłata za kurs wynosi 1000 sztuk złota. Szkolenie teoretyczne trwa 24 godziny, oraz wymaga około roku studiów, przeprowadzanych na własną rękę (mogą one odbywać się w trakcie wykonywania innych działań postaci, np. związanych z przeżywaniem przygód). **Koszt**: 7 TAL.

Korzyści szkolenia: postać uzyskuje tytuł doktora sztuk magicznych oraz prawo zasiadania w radach i komisjach czarodziejskich. UM postaci wzrastają o 15 punktów.

Profesor

Ostatni etap szkolenia czarodziejskiego, realizowany pod okiem jednego z członków Wielkiej Kapituły Czarodziejskiej lub osoby profesora, bezpośrednio do tego upoważnionego. Dopuszczani do niego są wyłącznie

doktorzy nauk magicznych, którzy pozytywnie przejdą weryfikację Wielkiej Kapituły Czarodziejskiej – w praktyce oznacza to, że zwykle dopuszcza się do niego wyłącznie za zasługi, a i wtedy nie ma pewności, że awans nie zostanie zablokowany ze względów politycznych.

Warunki wstępne: postać musi posiadać minimum 15 POZ, 100 punktów INT oraz tytuł doktora sztuk magicznych. Opłata wynosi 5000 sztuk złota i uprawnia do odbycia 24 godzinnego kursu przygotowującego. Dodatkowo wymaga około 5 lat studiów, realizowanych we własnym zakresie (mogą one odbywać się w trakcie wykonywania innych działań postaci, np. związanych z przeżywaniem przygód). **Koszt**: 10 TAL.

Korzyści szkolenia: postać uzyskuje tytuł profesora nauk magicznych oraz prawo do ubiegania się o miejsce w kapitułach czarodziejskich, w tym w Wielkiej Kapitule Czarodziejskiej. UM postaci wzrastają o 20 punktów.

Szkolenie kapłańskie

Podobnie jak w przypadku kasty czarodziejskiej, klerycy także przechodzą podstawowe szkolenie kleryczne, obejmujące naukę czytania i pisania we wszystkich znanych postaci językach, naukę rzucania czarów przynależnych do jej profesji oraz naukę ogólnej wiedzy teologicznej, ze specjalizacją w obrębie dogmatów wyznawanej wiary. Nie ma możliwości przejścia tego szkolenia bez opanowania profesji klerycznej na 0 POZ.

Diakon

Pierwszy etap szkolenia kasty klerycznej, z reguły ogranicza się do nauki posługi przyświątynnej. W uzasadnionych przypadkach, i tylko za zgodą biskupa, szkolenie to może zostać przeprowadzone wobec osoby spoza kasty.

Warunki wstępne: postać musi wyznawać tę samą wiarę, posiadać minimum 30 punktów MD, 1 POZ i należeć do kasty klerycznej. Opłata za szkolenie wynosi 10 złotych monet, zaś trwa ono 24 godziny. **Koszt**: 1 TAL.

Korzyści szkolenia: WI postaci wzrasta o 5 punktów, poza tym może ona pomagać przy świątyni i używać tytułu diakona.

Prezbiter

Drugi etap szkolenia kasty klerycznej, posiada pełnię praw do odprawiania ceremonii i obrzędów świątynnych. Możliwy do przeprowadzenia wyłącznie wobec diakonów danej wiary, przy obecności biskupa.

Warunki wstępne: postać musi być diakonem tej samej wiary, posiadać minimum 50 pkt. MD, 5 POZ i przejść podstawowe szkolenie kleryczne. Opłata wynosi 100 sztuk złota, a kurs trwa 24 godziny. **Koszt**: 3 TAL.

Korzyści szkolenia: WI postaci wzrasta o 10 punktów, może ona używać tytułu prezbitera i samodzielnie kierować świątynią bądź kaplicą.

Biskup

Trzeci etap szkolenia kasty klerycznej, zwykle przygotowujący do zarządzania wszystkimi świątyniami na określonym terenie. Możliwy do przeprowadzenia wyłącznie wobec prezbiterów tej samej wiary, w najważniejszych świątyniach, siedzibach arcybiskupa.

Warunki wstępne: postać musi być prezbiterem tej samej wiary i posiadać minimum 50 punktów CH oraz 10 POZ. Opłata szkoleniowa wynosi 500 sztuk złota, zaś kurs trwa 24 godziny. **Koszt**: 5 TAL.

Korzyści szkolenia: WI postaci wzrasta o 15 punktów, może ona używać tytułu biskupa i posiada prawo do interpretacji dogmatów wiary.

Arcybiskup

Ostatni etap szkolenia kasty klerycznej, przeprowadzany przez grupę kilku (różnie, w zależności od wyznania) arcybiskupów. Zwykle szkolenia te odbywają się raz do roku, w najważniejszej świątyni kultu, i towarzyszy im uroczysta oprawa, połączona z obchodami najważniejszego dla wiary święta.

Warunki wstępne: postać musi być biskupem tej samej wiary, posiadać minimum 75 punktów CH oraz 75 punktów MD i 15 POZ. Opłata wynosi 2000 sztuk złota. Kurs i święcenia odbywają się przez cały czas trwania święta, ale nie krócej niż 24 godziny. **Koszt**: 10 TAL.

Korzyści szkolenia: Postać otrzymuje dodatkowe 20 punktów WI, może używać tytułu arcybiskupa i posiada teoretyczne prawo do zwoływania współwyznawców pod broń w imię obrony wiary (w praktyce to uprawnienie posiada wyłącznie sobór, czyli zebranie wszystkich arcybiskupów kultu).

Czytanie i pisanie

Nauka czytania i pisania wymaga poświęcenia 2 TAL i uzyskania 50 łącznych sukcesów w rzutach na CH, wykonywanych na polecenie MG, który decyduje o nich, w oparciu o częstotliwość wykonywanych ćwiczeń. Tak wyuczona postać potrafi zapisać poznanym rodzajem alfabetu (najczęściej typowym dla jego rodzimego języka) dowolny znany sobie język. Nauka pozostałych alfabetów, także specyficznych dla innych ras, jest możliwa niezależnie, bez konieczności poświęcania TAL i wykonywania rzutów sprawdzających (o czasie trwania takiej nauki decyduje MG). Uwaga: postacie o INT i MD poniżej 30 punktów, nie są w stanie opanować sztuki czytania i pisania.

Jeździectwo

Nauka jazdy konnej wymaga zatrudnienia nauczyciela za ok. 10 sztuk złota oraz poświęcenia 50 godzin, w dowolnym, dogodnym dla postaci terminie. Nauka obejmuje także opiekę nad wierzchowcem i poprawne zakładanie jego rynsztunku. Bohater po wydaniu 1 TAL zyskuje umiejętność profesjonalną *jeździectwo*.

Medytacja

Nauka technik medytacyjnych umożliwiających regenerację PM przez przedstawicieli profesji nieczarodziejskich i niekleryczych. Trwa 24 godziny i kosztuje około 100 sztuk złota. Postać po wydaniu 1 TAL zyskuje umiejętność profesjonalną *medytacja*.

Nauka języków

Każda postać może nauczyć się dowolnego języka występującego w grze, jeżeli tylko znajdzie odpowiedniego nauczyciela lub – co lepsze – zamieszka wśród społeczności posługującej się tym językiem. W praktyce, aby komunikatywnie nauczyć się podstaw danego języka należy zgromadzić 50 sukcesów w rzutach na INT za każdy stopień trudności językowej danego języka – język orków wymaga więc 50 sukcesów, język gnomów 100 sukcesów itd. – oraz wydać odpowiadającą trudności liczbę TAL. A jak często można wykonywać rzuty sprawdzające? O tym decyduje MG, w oparciu o sposoby nauki, podejmowane przez bohatera, oraz częstotliwość ich powtarzania.

Oburęczność

Szkolenie, które pozwala używać w walce drugiej ręki, równie efektywnie, co ręki dominującej. Nie ma znaczenia, w jakiej biegłości postać jest wyszkolona, gdyż idea tego szkolenia sprowadza się do nabycia sprawności w drugiej ręce, nie zaś podniesienia biegłości posługiwania się bronią.

Warunki wstępne: postać musi posiadać minimum 1 POZ i znaleźć nauczyciela, posiadającego to szkolenie, który zgodzi się przeprowadzić 24-godzinny kurs za około 150 sztuk złota. **Koszt**: 2 TAL.

Korzyści szkolenia: niedominująca ręka postaci staje się równie sprawna, co dominująca, dzięki czemu, w przypadku urazu czy niedowładu, pozwala używać jej z taką samą skutecznością. W sytuacji walki dwiema broniami JL, postać może używać ich jednocześnie, w efekcie podwajając liczbę ataków, dostępnych w rundzie (o ile pozwoli na to SZ). Nie jest możliwe posługiwanie się dwiema broniami J jednocześnie, ale jest możliwość używania broni J oraz JL – w tym przypadku postać dysponuje wszystkimi atakami bronią J oraz jednym dodatkowym atakiem bronią JL (o ile pozwoli na to SZ). Jeśli postać używa broni PT, może używać jej, korzystając z jednej ręki, co umożliwia trzymanie tarczy w drugiej – dopuszczalne jest także dzierżenie broni J lub JL – bez możliwości ataku, ale z wykorzystaniem jej obrony. Uwaga: posiadanie tego szkolenia, w praktyce zastępuje umiejętność profesyjną *pozorna oburęczność*.

Odczytywanie pergaminów

Specjalistyczne szkolenie z odczytywania magicznych pergaminów, przeznaczone dla postaci posługujących się magią, ale nie należących do kasty czarodziejskiej i klerycznej. Dostępne wyłącznie dla osób potrafiących czytać, pisać i rzucać zaklęcia. Wymaga poświęcenia 24 godzin i 2 TAL. Koszt to około 100 złotych monet. Po ukończeniu kursu, postać zyskuje umiejętność *odczytywanie pergaminów*.

Pływanie

Nauka pływania zajmuje 100 godzin, które postać może rozdysponować w dowolny sposób. Znalezienie nauczyciela, kosztującego około 10 sztuk złota, pozwala skrócić ten czas do połowy. Bohater po wydaniu 1 TAL, zyskuje umiejętność profesyjną *pływanie*.

Powożenie

Nauka powożenia wymaga zatrudnienia nauczyciela za około 10 sztuk złota oraz poświęcenia 50 godzin w dowolnym dogodnym dla postaci terminie. Nauka obejmuje także opiekę nad wierzchowcem i poprawne jego zaprzęganie i wyprzęganie. Bohater po wydaniu 1 TAL, zyskuje zdolność profesyjną *powożenie*.

Szkolenie zawodowe

Każda postać może wyszkolić się w nowym zawodzie lub zwiększyć poziom doświadczenia dla fachu, który już posiada. Nauka nowego zawodu trwa 2 lata i wymaga poświęcenia 3 TAL. Ponadto należy znaleźć czeladnika, który przyjmie postać w termin i przysposobi ją do prawidłowej pracy. Dalsza edukacja nie wymaga już nauczyciela – postać doskonali się sama, poświęcając kolejne lata na rozwijanie posiadanych już umiejętności. Poziom specjalisty wymaga przepracowania dodatkowego roku oraz wydania 2 TAL, zaś na tytuł mistrza można zapracować przez kolejne dwa lata i poświęcając jeszcze 2 TAL. W czasie rozwijania zawodu, postać nie powinna robić nic innego – dlatego w tym czasie nie może brać udziału w przygodach, szkoleniach czy wędrówkach. Uwaga: rozwój umiejętności zawodowych nie wymaga żadnych dodatkowych opłat – na wszystko wystarczą dochody, wygenerowane w trakcie nauki i wynikające z faktu praktykowania fachu.

Tarczownik

Szkolenie, pozwalające zmaksymalizować korzyści, wynikające ze stosowania tarczy, poprzez sprawniejsze jej użycie oraz obniżenie niedogodności, wynikajacych z jej ciężaru.

Warunki wstępne: postać musi posiadać minimum 1 POZ i znaleźć nauczyciela posiadającego to szkolenie, który zgodzi się na 24-godzinny kurs za około 300 sztuk złota. **Koszt**: 4 TAL.

Korzyści szkolenia: postać, która przejdzie ten kurs, może zastawiać się tarczą tak sprawnie, że jej obrona liczona jest podwójnie – w tym czasie jednak wykonywane ataki są dwukrotnie wolniejsze (mają dwa razy większe opóźnienie), zaś tarcza otrzymuje połowę uszkodzeń nominalnie zadawanych daną bronią (normalnie jest to 1/4). Ponadto ograniczenia tarczy spadają o jedną klasę, np. z 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ. Kosztem czterokrotnie wolniejszych ataków, postać może wykonać uderzenie tarczą, traktowane jako *powalenie* (nawet jeśli postać nie posiada odpowiedniej umiejętności profesyjnej) lub dodatkowy atak obuchowy o skuteczności 50 punktów + 1/4 SF (należy dodatkowo uwzględnić czynnik losowy k50). Uderzenie tarczą traktuje się jak atak z trafieniem równym TR dzierżonej broni lub TR, wynikającego z biegłości w walkach ulicznych postaci i opóźnieniem równym 1 segment + 1 na każde nominalne ograniczenie ZR i SZ (a więc uderzenie tarczą z poprzedniego przykładu będzie trwało 8 segmentów). Uwaga: posiadanie tego szkolenia w praktyce zastępuje umiejętność profesyjną *podstawy tarczownika*.

Trywium

Postacie, które opanowały trudną sztukę czytania i pisania, mogą przystąpić do kolejnych szkoleń, poszerzających ich umiejętności władania językiem i słowem. Zbiorczo wszystkie trzy kursy określa się mianem Trywium i ich celem jest wykształcenie osoby światłej i twórczej, co ma umożliwić jej późniejsze piastowanie wyższych urzędów państwowych (choć zwykle nie jest dla nich obligatoryjne). Nauka odbywa się w kaplicach przyświątynnych oraz akademiach czarodziejskich, jest więc dostępna powszechnie w każdym większym mieście na Kontynencie.

Gramatyka – pierwszy kurs Trywium, wymagający posiadania 1 POZ, poświęcenia 2 TAL oraz uiszczenia opłaty wysokości 10 sztuk złota. Dostępny jest dla osób posiadających umiejętność czytania i pisania. Kurs zajmuje 24 godziny i uczy znajomości ornwarskich dzieł literackich oraz sprawnego posługiwania się językiem w mowie i piśmie. Po jego zakończeniu, CH postaci wzrasta o 5 punktów.

Retoryka – drugi kurs Trywium, który uczy komponowania wypowiedzi oraz sztuki oratorskiej. Wymaga posiadania min. 5 POZ, 50 punktów MD, ukończonego kursu gramatyki, poświęcenia 2 TAL oraz uiszczenia opłaty, wysokości 50 sztuk złota. Nauka trwa 24 godziny, zaś po jej zakończeniu postać zyskuje dodatkowe 10 punktów do CH.

Dialektyka – to finalny kurs Trywium, skupiony na nauce dyskutowania, poprawnego rozumowania oraz formułowania i oceniania pojawiających się w dyskusji argumentów. Na szkolenie przyjmowani są wyłącznie absolwenci kursu retoryki, którzy posiadają min. 10 POZ, 50 punktów INT i uiszczą opłatę wysokości 100 sztuk złota. Po 24 godzinach nauki i poświęceniu 2 TAL, postać zyskuje dodatkowe 15 punktów do CH.



Tabele broni

Świat gry z grubsza przypomina późne średniowiecze, z typowymi dla tego okresu rodzajami oręża i podobnym zaawansowaniem technologicznym. Poza drobnymi wynalazkami, wywodzącymi się z gnomich warsztatów i z reguły mało dostępnymi, nie ma tu broni palnej czy bardziej złożonych urządzeń mechanicznych. Głównym surowcem do produkcji broni jest drewno oraz stal – w zależności od rodzaju oręża.

W realiach tego świata, właściwie każdy może posiadać broń – zarówno typową, jak miecz przy pasie, jak i improwizowaną – np. rolnicze widły czy cep. Nawet jeżeli ktoś nie posiada widocznego uzbrojenia, może posiadać sztylet ukryty w rękawie, czy nóż w cholewie buta. Rezygnacja z posiadania broni (oraz biegłości w broni) jest raczej nierozważna, dlatego zakładamy, że każdy z graczy nauczył się walki jakimś rodzajem oręża – lub, jeśli taka jest jego wola, opanował sztukę walki bez broni.

Na kolejnych stronach omawiamy 16 najbardziej typowych grup broni, dostępnych dla przeciętnego mieszkańca tego świata. Aby posługiwać się bronią z danej grupy należy posiadać odpowiednią biegłość (jeśli postać jej nie posiada, wówczas stosuje się jej biegłość minimalną), która oznacza sprawność posługiwania się dowolną bronią z danego zbioru. Niektóre bronie mogą pojawić się w kilku grupach – wówczas można je stosować na wiele różnych sposobów, tym samym pozwalając postaci wybrać biegłość, jaką zastosuje w walce. Uwaga: chociaż walki wręcz są zgrupowane w jedną kategorię, aby sprawnie się nimi posłużyć, na każdą należy przeznaczyć jedną biegłość – oczywiście zawsze można wybrać jedną lub kilka, nie ma obowiązku wykupywania wszystkich.

Do każdej grupy przygotowaliśmy tabelę i opis, pozwalający dodatkowo scharakteryzować poszczególne narzędzia. Wszystkie zawarte tam skróty wyjaśniamy poniżej.

Typ broni określa sposób jej trzymania podczas walki. **JL** – broń jednoręczna lekka, oprócz niej, w dłoni można trzymać coś jeszcze (np. zwitek papieru), poza tym umożliwia skuteczną walkę także na ograniczonej przestrzeni, w uścisku czy na leżąco itp. **J** – broń jednoręczna, przystosowana do walki jedną ręką, podczas gdy w drugiej można trzymać coś innego, np. tarczę, miksturę itp. **PT** – broń półtoraręczna, przeznaczona do walki obiema rękoma, przy czym jedna z nich okazjonalnie może nie być używana (ale wciąż wymaga się, aby nie była zajęta, np. trzymaniem czegoś). W przypadku posiadania szkolenia w oburęczności, postać może w drugiej ręce trzymać inny przedmiot (jak przy broniach jednoręcznych). **DW** – broń dwuręczna, w równym stopniu angażująca obie ręce.

Zasięg broni określa odległość, na jaką można sięgnąć daną bronią. **0** – pozwala walczyć z przeciwnikiem znajdującym się tuż obok, a także w uścisku itp. **1** – pozwala walczyć z przeciwnikiem znajdującym się tuż obok, a także trzymać na odległość przeciwników posługujących się bronią o zasięgu 0. **2** – pozwala walczyć z przeciwnikiem oddalonym na odległość około 2 metrów oraz trzymać na odległość wrogów posługujących się bronią o zasięgu 0 lub 1. **3** – pozwala walczyć z przeciwnikiem oddalonym nawet o 4 metry oraz trzymać na odległość wrogów posługujących się bronią o zasięgu 0, 1 lub 2. **Uwaga**: jeśli broń posiada w opisie kilka liczb, oznacza to, że można posługiwać się nią w kilku dystansach. Przy broniach strzeleckich, skuteczny zasięg podany jest w metrach. W przypadku broni możliwych do rzucania, ich zasięg wynosi 1/10 SF w metrach.

Min. SF użycia – minimalna wartość Siły Fizycznej, niezbędna do operowania daną bronią. Postać, która nie posiada odpowiedniej ilości SF, nie jest w stanie sprawnie posługiwać się daną bronią. Jeśli SF postaci przekroczy dziesięciokrotność tej wartości, broń traktuje się jakby była o klasę lżejsza (np. nie DW, a PT – patrz typ broni).

OP – opóźnienie, czyli czas potrzebny na wykonanie zamachu i zaatakowanie daną bronią; gdy dotyczy broni strzeleckich zawiera w sobie także czas załadowania pocisku – w przypadku niektórych broni gotowych do strzału, po załadowaniu już wcześniej (np. kuszy), samo wypuszczenie pocisku trwa 1 segment. 1 segment (sg) to 10 punktów SZ postaci.

Skuteczność (SKUT) to siła raniąca broni – wartość bazowa, którą modyfikuje się o biegłość wyrażoną w procentach i zwiększa o przyrost, wynikający z siły postaci (1/4 SF). Podana wg sposobu zadawania obrażeń – kł – obrażenia kłute, tn – obrażenia tnące, ob – obrażenia obuchowe. Wartości podane w nawiasach odnoszą się do ataków dystansowych (rzutów, strzałów itp.).

USZK – modyfikator uszkodzeń, jakie broń zadaje zbroi przeciwnika; 1/100 zadanych obrażeń (bez modyfikacji ze względu na wyparowania) mnoży się przez jego wartość. W przypadku użycia przez wroga zdolności tarczownika lub podstaw tarczownika, tarcza przyjmuje połowę uszkodzeń, wyliczanych na podstawie bazowej ilości zadawanych ran (w innych przypadkach – 1/4).

WYTRZ – wytrzymałość broni, czyli liczba uszkodzeń, jakie może ona przyjąć, zanim ulegnie zniszczeniu (np. pęknięciu). Niektóre sytuacje mogą wymagać testu na aktualną wytrzymałość broni – wówczas traktuje się ją jako wartość procentową. Broń magiczna z reguły ma wytrzymałość minimum dwukrotnie większą.

OBR – dodatkowa obrona, uzyskiwana z racji posługiwania się danym orężem. Wartość bazowa, którą modyfikuje się o biegłość, wyrażoną w procentach. Nie dolicza się jej w przypadku ataków dystansowych.

Ataki – liczba ataków dostępnych w czasie rundy, jeśli postać dysponuje SZ, pozwalającą na wykonanie ich wszystkich z opóźnieniem podanym dla tego oręża. Liczba ataków może się zmieniać, w zależności od stopnia wyszkolenia postaci.

Min. wzrost – minimalny wzrost, jaki musi posiadać postać, aby sprawnie posługiwać się daną bronią. W przypadku osób niższych, każdy brakujący centymetr zmniejsza biegłość o 2 punkty. Jeśli w opisie broni nie ma podanej wartości, wówczas wzrost postaci nie wpływa na biegłość. Postacie posiadające minimum 225 cm wzrostu mogą używać każdej broni jako oręża o klasę lżejszego (np. nie PT, a J – patrz typ broni).

Waga broni wyrażona jest w punktach SF (1 kg to 4 SF) i zawiera w sobie także wagę dodatkowego oprzyrządowania, np. pochwy na miecz, kołczana ze strzałami itp.

Cena broni jest wartością standardową, typową dla zwyczajowych codziennych cen na targu w Wolnym Mieście Ornwar. W innych miejscach i szczególnych czasach (np. w czasie wojny), cena ta może się zmieniać.

Cepy

Cepy to grupa broni wywodząca się od narzędzia rolniczego. Zwykle zawierają element bijący przytwierdzony do drzewca za pomocą krótkiego łańcucha bądź rzemienia. Służą do przełamywania zasłon, dlatego obrona z tarczy przeciwko broniom z tej grupy liczy się tylko połowicznie. Dodatkowo w grupie tej znajduje się także broń giętka, która posiada podobne właściwości.

Bat – rzemień umieszczony na drzewcu, zwykle wykorzystywany do poganiania zwierząt. Obrona z tarczy liczy się przed nim tylko połowicznie. Trafienie w granicach 1/2 biegłości pozwala oplątać rzemień wokół celu. Waga: 1 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Bicz – broń z długiego splecionego rzemienia, zwykle wykorzystywana do wymierzania bolesnej sprawiedliwości i tresury dzikich zwierząt. Obrona z tarczy liczy się przed nim tylko połowicznie. Trafienie w granicach 1/2 biegłości pozwala oplątać rzemień wokół celu. Waga: 2 SF. Cena: 3 sztuki złota.

Cep bojowy drewniany – zaprojektowany do walki, element raniący wykonany z twardego drewna, często posiadający wypustki w kształcie kolców. Obrona z tarczy liczy się przed nim tylko połowicznie. Waga: 15 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Cep bojowy metalowy – zaprojektowany do walki, element raniący wykonany z metalu, często z wypustkami i guzami. Obrona z tarczy liczy się przed nim tylko połowicznie. Waga: 25 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Cep typowy – narzędzie rolnicze, wykorzystywane także do walki; dwa kawałki twardego drewna, połączone ze sobą rzemieniem. Waga: 12 SF. Cena: 3 sztuki złota.

Kiścień – do drewnianego trzonka, za pomocą łańcucha, przymocowana jest metalowa kula, często wzbogacona o kolce i wypustki. Obrona z tarczy liczy się przed nim tylko połowicznie. Narodowa broń półorków. Waga: 9 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Kiścień potrójny – rzadko spotykany wariant tradycyjnego kiścienia, gdzie do trzonka przytwierdzone są trzy łańcuchy z metalowym elementem raniącym. Obrona z tarczy liczy się przed nim tylko połowicznie. Waga: 17 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Łańcuch ciężki – metalowy łańcuch z dużymi i grubymi ogniwami, wykorzystywany jako broń. Obrona z tarczy liczy się przed nim tylko połowicznie. Trafienie w granicach 1/2 biegłości pozwala oplątać łańcuch wokół celu. Waga: 60 SF. Cena: 3 sztuki złota.

Łańcuch lekki – metalowy łańcuch wykorzystywany jako broń. Obrona z tarczy liczy się przed nim tylko połowicznie. Trafienie w granicach 1/2 biegłości pozwala oplątać łańcuch wokół celu. Jeśli postać trzyma go oburącz, jego obrona jest dwukrotnie większa. Waga: 20 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Tabela broni z grupy cepów

Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Bat	J	1, 2	40	4 sg	20 tn	×0,5	1	16	2	
Bicz	PT	2, 3, 4	60	6 sg	30 tn	×0,5	3	14	1	
Cep bojowy drewniany	DW	1, 2	60	4 sg	140 ob	×1	45	20	1	130 cm
Cep bojowy metalowy	DW	1, 2	100	6 sg	160 ob	×2	75	18	1	130 cm
Cep typowy	PT	1, 2	50	4 sg	110 ob	×1	38	18	2	100 cm
Kiścień	J	0	40	3 sg	70 ob	×1	27	17	3	
Kiścień potrójny	J	1	110	6 sg	140 ob	×3	27	17	1	70 cm
Łańcuch ciężki	DW	1, 2	150	10 sg	140 ob (30 ob)	×1	240	35	1	
Łańcuch lekki	J	1, 2	50	5 sg	90 ob (20 ob)	×1	80	30	1	

Drzewcowa

Broń drzewcowa z reguły wyposażona jest w drzewce, które usprawnia jej wykorzystanie. Powszechnie używana jako broń strażników oraz oręż paradny, często wyposaża się ją wówczas w proporce. Ta grupa zawiera wyłącznie broń cięższą, której nie można wykorzystywać do miotania.

Berdysz – to szeroki topór o zakrzywionym ostrzu umieszczonym na długim drzewcu (znajduje się również w grupie toporów). Narodowa broń półogrów. Waga: 16 SF. Cena: 15 sztuk złota.

Darda – krótka broń drzewcowa, zakończona metalowym grotem. Umożliwia antyszarżę – wbicie jej w ziemię i skierowanie ostrza w stronę szarżującego wroga (dotyczy także innych zdolności opartych na sile rozbiegu), po udanym trafieniu, zadaje podwójne obrażenia (ale wymaga sprawdzenia aktualnej wytrzymałości, czy nie uległa złamaniu). Waga: 7 SF. Cena: 6 sztuk złota.

Gizarma – na długim drzewcu zawiera osadzone płaskie ostrze, często ozdobione dodatkowymi wypustkami, np. hakiem, o 50 punktów ułatwiającym użycie umiejętności *powalenie* przeciw konnemu adwersarzowi. Umożliwia antyszarżę – wbicie jej w ziemię i skierowanie ostrza w stronę szarżującego wroga (dotyczy także innych zdolności opartych na sile rozbiegu), po udanym trafieniu, zadaje podwójne obrażenia (ale wymaga sprawdzenia aktualnej wytrzymałości, czy nie uległa złamaniu). Waga: 15 SF. Cena: 7 sztuk złota.

Glewia – na końcu drzewca zawiera ostrze w kształcie noża, czasami lekko zadarte, często wyposażone w dodatkowe kolce czy haki na grzbiecie (co o 50 punktów ułatwia użycie umiejętności *powalenie* przeciw konnemu przeciwnikowi). Umożliwia antyszarżę – wbicie jej w ziemię i skierowanie ostrza w stronę szarżującego wroga (dotyczy także innych zdolności opartych na sile rozbiegu), po udanym trafieniu, zadaje podwójne obrażenia (ale wymaga sprawdzenia aktualnej wytrzymałości, czy nie uległa złamaniu). Waga: 12 SF. Cena: 6 sztuk złota.

Halabarda – uważana zwykle za połączenie ostrzy trzech broni – topora, bosaka i włóczni – na długim drzewcu. Ta konstrukcja o 50 punktów ułatwia użycie umiejętności *powalenie* przeciw konnemu przeciwnikowi. Występuje również w grupie toporów. Waga: 25 SF. Cena: 9 sztuk złota.

Kopia – broń typowo rycerska, do jazdy konnej, którą wykorzystuje się, gdy wierzchowiec porusza się do przodu – jeśli postać nie wykonuje najazdu, broń zadaje o połowę mniejsze obrażenia, zaś jeśli walczy pieszo, ma o połowę mniejsze trafienie i zadaje o połowę mniejsze obrażenia. Waga: 15 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Kosa bojowa – tradycyjne narządzie rolnicze z ostrzem zamocowanym na sztorc. Waga: 7 SF. Cena: 4 sztuki złota.

Lanca – długa broń kawaleryjska, zakończona wąskim metalowym grotem i często ozdobiona proporcem. Wykorzystywana podczas jazdy konnej (również gdy wierzchowiec znajduje się w bezruchu) – pieszy używający lancy ma trafienie zredukowane do połowy. Waga: 5 SF. Cena: 3 sztuki złota.

Partyzana – broń drzewcowa o szerokim obusiecznym grocie, u nasady którego zwykle znajdują się dwa półksiężycowe rozgałęzienia. Umożliwia antyszarżę – wbicie jej w ziemię i skierowanie ostrza w stronę szarżującego wroga (dotyczy także innych zdolności opartych na sile rozbiegu), po udanym trafieniu, zadaje podwójne obrażenia (ale wymaga sprawdzenia aktualnej wytrzymałości, czy nie uległa złamaniu). Waga: 8 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Pika – długa broń drzewcowa piechoty, wykorzystywana zarówno przeciwko konnym jak i pieszym. Umożliwia antyszarżę – wbicie jej w ziemię i skierowanie ostrza

Tabela broni z grupy drzewcowej										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Berdysz	PT	1, 2	100	6	150 tn	×2	48	14	1	160 cm
Darda	J	2, 3	45	4	160 kł	×1	15	26	1	130 cm
Gizarma	PT	1, 2	60	6	120 kł, 80 tn	×2	33	27	1	130 cm
Glewia	PT	1	50	5	110 kł, 75 tn	×2	32	16	1	80 cm
Halabarda	DW	1, 2	100	8	130 kł, 170 tn	×2	55	22	1	150 cm
Kopia	J	2, 3	60	5	140 kł	×2	33	0	1	150 cm
Kosa bojowa	DW	1, 2	50	5	90 kł, 180 tn	×2	15	26	1	140 cm
Lanca	J	1, 2	20	3	110 kł	×1	9	12	1	150 cm
Partyzana	PT	2, 3	50	5	130 kł, 100 tn	×1	17	28	1	130 cm
Pika	PT	2, 3	90	5	150 kł	×1	55	24	1	150 cm
Sarisa	DW	2, 3, 4	60	5	180 kł	×1	22	22	1	130 cm
Spisa	J	2, 3	30	4	130 kł	×1	16	6	1	150 cm

w stronę szarżującego wroga (dotyczy także innych zdolności opartych na sile rozbiegu), po udanym trafieniu, zadaje podwójne obrażenia (ale wymaga sprawdzenia aktualnej wytrzymałości, czy nie uległa złamaniu). Waga: 25 SF. Cena: 10 sztuk złota.

Sarisa – długa broń drzewcowa, z reguły składająca się z dwóch kawałków drewna, zespolonych metalową tuleją. Umożliwia antyszarżę – wbicie jej w ziemię i skierowanie ostrza w stronę szarżującego wroga (dotyczy także innych zdolności opartych na sile rozbiegu), po udanym trafieniu, zadaje podwójne obrażenia (ale wymaga sprawdzenia aktualnej wytrzymałości, czy nie uległa złamaniu). Waga: 10 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Spisa – rodzaj piki wykorzystywanej głownie przez kawalerię. Używana podczas jazdy konnej (również, gdy wierzchowiec znajduje się w bezruchu) – pieszy walczący spisą ma trafienie zredukowane do połowy. Waga: 9 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Drzewcowa miotana

Broń drzewcowa miotana także wyposażona jest w drzewce, które usprawnia jej wykorzystanie, jednak z reguły jest lżejsza, umożliwiając walczącemu także ataki dystansowe (miotanie). Często wykorzystywana podczas polowań – szczególnie tych, praktykowanych jako rodzaj sportu. Powszechnie używana jako broń strażników oraz oręż paradny, często wyposaża się ją wówczas w proporce.

Bosak – długa broń drzewcowa zakończona ostrzem, z zadziorem w kształcie haka (występuje również w grupie broni niszczących oraz wodnych). Możliwe jest zamocowanie na końcu liny, jednak w praktyce o 50 punktów zmniejsza to trafienie. Hak umożliwia użycie tej broni jako wtórnej, co oznacza dodatkowe obrażenia, równe połowie normalnych, przy wyszarpywaniu jej z rany i o 50 punktów ułatwia użycie umiejętności *powalenie* przeciw konnemu przeciwnikowi. Waga: 20 SF. Cena: 10 sztuk złota.

Dzida – prosta broń drewniana, z reguły będąca zaostrzonym patykiem (występuje również w grupie broni wodnych). Ujęta w dwie ręce, umożliwia podwojenie jej obrony. Waga: 1 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Dziryt – broń drzewcowa miotana, zakończona czworograniastym grotem. Waga: 4 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Harpun – myśliwska broń miotana z charakterystycznymi zadziorami na grocie. Możliwe jest zamocowanie na końcu liny, jednak w praktyce o 50 punktów zmniejsza to trafienie. Zadziory sprawiają, że broń jest wtórna, co oznacza dodatkowe obrażenia, równe połowie normalnym, przy wyszarpywaniu jej z rany. Występuje również w grupie broni wodnych. Waga: 14 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Kontarion – rodzaj długiej włóczni, często wykorzystywanej przez kawalerię. Umożliwia antyszarżę – wbicie jej w ziemię i skierowanie ostrza w stronę szarżującego wroga (dotyczy także innych zdolności opartych na sile rozbiegu), po udanym trafieniu, zadaje podwójne obrażenia (ale wymaga sprawdzenia aktualnej wytrzymałości, czy nie uległa złamaniu). Jeśli postać posiada szkolenie w oburęczności i używa broni w dwóch rękach, jej obrona ulega podwojeniu. Waga: 9 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Oszczep – myśliwska broń miotana o szerokim liściastym ostrzu, wyposażonym również w niewielką poprzeczkę, której celem było uniemożliwienie zagłębienia się ostrza zbyt głęboko. Waga: 5 SF. Cena: 7 sztuk złota.

Włócznia – myśliwska broń drzewcowa. Umożliwia antyszarżę – wbicie jej w ziemię i skierowanie ostrza w stronę szarżującego wroga (dotyczy także innych zdolności opartych na sile rozbiegu), po udanym trafieniu, zadaje podwójne obrażenia (ale wymaga sprawdzenia aktualnej wytrzymałości, czy nie uległa złamaniu). Jeśli postać używa broni w dwóch rękach, jej obrona ulega podwojeniu. Waga: 7 SF. Cena: 4 sztuki złota.

Kamienie

Ta grupa broni obejmuje zarówno broń prymitywną, jak i improwizowaną – podane rozmiary mogą służyć jako punkt odniesienia, przy czym broń improwizowana, jako z natury nie tak twarda jak kamień, z reguły zadaje około połowy obrażeń. Znalezienie kamienia określonego rozmiaru nie powinno stanowić większego problemu, o ile postać posiada na to czas i znajduje się w sprzyjającym poszukiwaniom otoczeniu (decyduje MG). Biegłość

Tabela broni z grupy drzewcowej miotanej

Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Bosak	DW	1, 2	120	5	150 kł (130 kł)	×2	44	20	1	150 cm
Dzida	J	1	10	2	90 kł (70 kł)	×1	3	16	2	70 cm
Dziryt	J	1, 2	30	2	110 kł (100 kł)	×1	10	21	2	80 cm
Harpun	PT	1	90	4	120 kł (100 kł)	×2	31	20	1	80 cm
Kontarion	PT	1, 2	40	5	150 kł, 50 ob (120 kł)	×1	36	28	1	140 cm
Oszczep	J	1	40	3	90 kł (140 kł)	×1	11	21	2	
Włócznia	J	1, 2	30	4	120 kł, 30 ob (100 kł)	×1	24	24	1	

Tabela broni z grupy kamieni										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Głaz mały	DW	0	300	6	200 ob (150 ob)	×2	320	6	1	
Głaz średni	DW	0	400	8	400 ob (300 ob)	×2	640	12	1	
Głaz wielki	DW	1	1000	15	600 ob (500 ob)	×3	1600	13	1/2	
Kamień duży	PT	0	120	4	130 ob (100 ob)	×1	200	3	1	
Kamień mały	JL	0	20	1	40 ob (30 ob)	×0,5	2	0	4	
Proca drzewcowa	PT	50 m	50	4	(80 ob)	×1	5	0	2	
Proca skórzana	J	30 m	30	3	(60 ob)	×0,5	1	0	3	

w kamieniach często wykorzystuje się także do miotania niewielkimi przedmiotami, np. fiolką z kwasem, dzabanem z oliwą (z zamiarem jej późniejszego podpalenia) itp.

Głaz mały – kawałek skały lub przedmiot o średnicy około 30 cm. Waga: 120 SF.

Głaz średni – kawałek skały lub przedmiot o średnicy około 40 cm. Rzucony oddziałuje na około metr kwadratowy powierzchni, może ranić zarówno jeźdźca, jak i wierzchowca. Waga: 300 SF.

Głaz wielki – kawałek skały lub przedmiot o średnicy około 60 cm. Rzucony oddziałuje na około 2 metry kwadratowe powierzchni, może ranić zarówno jeźdźca, jak i wierzchowca. Waga: 800 SF.

Kamień duży – kawałek skały lub przedmiot o średnicy około 20 cm. Waga: 50 SF.

Kamień mały – kawałek skały lub przedmiot swobodnie mieszczący się w dłoni. Waga: 1 SF.

Proca drzewcowa – broń skórzana do miotania kamieniami, wyposażona w drewniane drzewce z haczykiem, umożliwiającym zwolnienie jednego końca skóry w ostatniej fazie wystrzału. Waga: 5 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Proca skórzana – kawałek skóry przystosowany do miotania kamieniami na duże odległości. Narodowa broń niziołków. Waga: 1 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Kusze

Kusze to broń strzelecka z trwałym naciągiem, zwalnianym za pomocą spustu. Ze względu na łatwość celowania z każdej broni tego typu, do Trafienia postaci dolicza się dodatkowe 10 punktów. Strzał z przygotowanej wcześniej do wystrzału kuszy (na przykład w poprzedniej rundzie), z naciągniętą cięciwą i założonym bełtem, odbywa się z opóźnieniem 1 segmentu i nie wlicza się do limitu ataków w danej rundzie. Bełty zazwyczaj traktuje się jako wtórne – tj. zadające dodatkowe obrażenia przy wyciąganiu z rany, równe połowie normalnej skuteczności. Uwaga: do skuteczności kuszy nie dodaje się premii z SF postaci – skuteczność oblicza się, mnożąc wartości podane w tabeli przez BG, wyrażoną w procentach.

Arbalest – ciężki rodzaj kuszy z mechanizmem naciągu zazwyczaj opartym na korbie. Waga: 20 SF. Cena: 40 sztuk złota.

Kusza ręczna – lekki rodzaj kuszy z naciągiem ręcznym. Waga: 5 SF. Cena: 15 sztuk złota.

Kusza typowa – standardowy rodzaj kuszy z naciągiem za pomocą lewara. Waga: 12 SF. Cena: 20 sztuk złota.

Kusza wałowa – ciężki rodzaj kuszy z naciągiem korbowym, zwykle jest przytwierdzana do wozu, pokładu okrętu, montowana na blankach itp. Do jej obsługi potrzeba zazwyczaj 2-3 osób o łącznej SF ponad 300. Waga: 150 SF. Cena: 150 sztuk złota.

Minikusza – bardzo mała kusza, możliwa do użycia jedną ręką, często występująca w postaci mechanizmów spustowych zespolonych z karwaszami i ukrytymi w rękawach. Waga: 2 SF. Cena: 28 sztuk złota.

Łuki

Łuki to broń strzelecka w postaci wygiętego łęczyska i rozciągniętej między jego końcami cięciwy. Strzela się z nich za pomocą strzał, czyli długich prostych pocisków, opcjonalnie wyposażonych w lotki oraz groty, które mogą być wykonane z rogu, kości lub metalu. Jest to broń wymagająca do

Tabela broni z grupy kusz										
Nazwa		Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Arbalest	DW	300 m	80	12	(180 kł)	×1	20	0	1/2	
Kusza ręczna	J	100 m	30	4	(90 kł)	×1	6	0	2	
Kusza typowa	PT	200 m	60	5	(150 kł)	×1	13	0	1	
Kusza wałowa	DW	600 m	300	20	(300 kł)	×2	75	0	1/3	
Minikusza	JL	30 m	10	3	(60 kł)	×1	3	0	2	

Tabela broni z grupy łuków										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Łuk długi	DW	150 m	120	5	(130 kł)	×1	6	0	1	170 cm
Łuk krótki	DW	50 m	60	2	(80 kł)	×1	4	0	2	
Łuk równikowy	DW	100 m	80	3	(100 kł)	×1	5	0	2	150 cm
Łuk refleksyjny ciężki	DW	300 m	160	6	(140 kł)	×1	8	0	1	170 cm
Łuk refleksyjny lekki	DW	100 m	90	4	(90 kł)	×1	5	0	2	
Łuk refleksyjny typowy	DW	200 m	110	5	(110 kł)	×1	5	0	1	150 cm
Łuk wielki	DW	250 m	170	7	(150 kł)	×1	8	0	1	190 cm

użycia dużo precyzji i umiejętności. Łuki refleksyjne różnią się od tradycyjnych (czyli równikowych) tym, że posiadają wielokrotnie wygięte łęczysko, co pozwala strzelać na znacznie większe odległości i zadawać relatywnie większe obrażenia. Do użycia wymagają jednak większej SF.

Łuk długi – rodzaj łuku równikowego o długości łęczyska około 2 metrów. Narodowa broń elfów. Waga: 12 SF. Cena: 30 sztuk złota.

Łuk krótki – najmniejsza wersja łuku równikowego, charakteryzujący się długością łęczyska wynoszącą około metra. Waga: 6 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Łuk równikowy – standardowy model łuku o długości łęczyska wynoszącej około 1,5 metra. Waga: 8 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Łuk refleksyjny ciężki – Podwójnie wygięty łuk, o długości łęczyska sięgającej około 1,5 metra. Waga: 15 SF. Cena: 40 sztuk złota.

Łuk refleksyjny lekki – podwójnie wygięta konstrukcja, o długości łęczyska wynoszącej około 1 metra. Waga: 8 SF. Cena: 10 sztuk złota.

Łuk refleksyjny typowy – najpowszechniejszy rodzaj podwójnie wygiętego łuku, o długości łęczyska około 1,2 metra. Waga: 10 SF. Cena: 20 sztuk złota.

Łuk wielki – największy model łuku równikowego, o łęczysku przekraczającym 2 metry. Wymaga oparcia o ziemię i przydeptania łęczyska, zaś oddanie strzału odbywa się oburącz. Często posiada niesymetryczną budowę, która umożliwia jego pochwycenie i oddanie strzału. Waga: 15 SF. Cena: 150 sztuk złota.

Maczugi

Maczugi stanowią jedną z najprostszych i najstarszych broni, zwykle zadających obrażenia obuchowe. Wykonane z twardego drewna lub metalu, często są urozmaicone różnorakimi kolcami i wypustkami, które powodują dodatkowe obrażenia. Prostsze wersje, takie jak laski i kostury, używane są przez czarodziejów i kleryków.

Buzdygan – metalowa głowica osadzona na krótkim drzewcu, często w kształcie sterczących na boki piór. Waga: 16 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Kłoda – kawałek bardzo grubej gałęzi, czy nawet cieńszego drzewka, z ociosanymi gałęziami. Waga: 100 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Kostur – kawałek drzewca o długości równej wzrostowi używającego, ew. nieznacznie dłuższy, często ozdabiany u zwieńczenia dodatkowymi elementami, nie mającymi wpływu na zadawane obrażenia (klejnotami, wypustkami itp.). Często służy starszym do podpierania się. Jeśli postać posiada szkolenie w oburęczności i używa broni w dwóch rękach, jej obrona ulega podwojeniu. Waga: 12 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Laska – kawałek drzewca służącego starszym ludziom do podpierania się. Jeśli postać używa tej broni w dwóch rękach, jej obrona ulega podwojeniu. Waga: 6 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Maczuga ciężka – zwykle wykonana z metalu lub okuta długa pałka, nieznacznie rozszerzająca się na końcu. Waga: 45 SF. Cena: 15 sztuk złota.

Tabela broni z grupy maczug										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Buzdygan	J	1	70	3	100 ob (50 ob)	×2	35	16	2	
Kłoda	DW	1, 2	200	10	200 ob (80 ob)	×3	165	40	1	170 cm
Kostur	PT	1, 2	80	5	80 ob (50 ob)	×1	26	32	2	
Laska	J	1, 2	45	3	60 ob (30 ob)	×0,5	13	26	3	
Maczuga ciężka	DW	1	180	9	170 ob (120 ob)	×4	99	15	1	170 cm
Maczuga typowa	PT	1	140	7	150 ob (100 ob)	×3	77	16	1	140 cm
Morgenstern	J	1	40	3	120 ob	×1	27	16	1	70 cm

Tabela broni z grupy mieczów										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Bastard	PT	1	70	6	120 kł, 160 tn	×2	70	18	1	140 cm
Espadon	DW	1, 2	100	7	120 kł, 200 tn	×3	100	22	1	180 cm
Miecz długi	PT	1, 2	60	5	110 kł, 150 tn	×2	56	22	1	140 cm
Miecz dwuręczny	DW	1, 2	80	6	120 kł, 180 tn	×2	80	24	1	180 cm
Miecz krótki	J	1	30	3	100 kł, 80 tn	×1	30	16	2	
Miecz typowy	J	1	40	4	100 kł, 120 tn	×1	40	20	1	
Mieczyk	JL	0	10	2	80 kł, 60 tn	×1	20	12	2	
Puginał	JL	0	12	2	80 kł, 40 tn (50 kł)	×1	10	15	2	

Maczuga typowa – zwykle drewniana pałka, nieznacznie rozszerzająca się na końcu. Waga: 35 SF. Cena: 10 sztuk złota.

Morgenstern – rodzaj okutej maczugi, której głowica uzbrojona jest dodatkowo kłującymi kolcami. Waga: 9 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Miecze

Miecz jest bronią obusieczną, o prostej głowni, otwartej rękojeści oraz krzyżowym jelcu, czasem mocno zredukowanym. Umożliwia zadawanie ran zarówno tnących jak i kłujących. Jest dość powszechną bronią na Ornwarze, często używaną przez rycerstwo i uważaną za symbol arystokracji oraz władzy.

Bastard – miecz półtoraręczny, który w stosunku do miecza długiego ma skrócone ostrze. Waga: 17 SF. Cena: 30 sztuk złota.

Espadon – rodzaj miecza dwuręcznego, o przedłużonej konstrukcji. Waga: 25 SF. Cena: 50 sztuk złota.

Miecz długi – broń półtoraręczna, o wydłużonej budowie i rękojeści, która umożliwia chwycenie go oburącz. Waga: 14 SF. Cena: 20 sztuk złota.

Miecz dwuręczny – broń przystosowana do zadawania obrażeń oburącz, o odpowiednio większej długości i masie. Waga: 20 SF. Cena: 40 sztuk złota.

Miecz krótki – broń jednoręczna o prostej obusiecznej głowni. Waga: 7 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Miecz typowy – rodzaj miecza jednoręcznego, o wydłużonym ostrzu. Narodowa broń półelfów. Waga: 10 SF. Cena: 10 sztuk złota.

Mieczyk – rodzaj miecza o zredukowanej rękojeści i mocno skróconym ostrzu, używany jako dyskretna broń podręczna. Waga: 5 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Puginał – rodzaj sztyletu o budowie podobnej do miecza. Występuje również w grupie noży i sztyletów. Waga: 2 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Niszczące

Broń niszcząca to grupa obejmująca głównie narzędzia, wykorzystywane w celach ofensywnych, czasem dodatkowo przystosowanych do walki. Charakteryzuje się większym od pozostałych grup współczynnikiem uszkodzeń, przy relatywnie wysokiej wytrzymałości, dzięki czemu umożliwia usuwanie przeszkód, bądź niszczenie elementów rynsztunku przeciwnika.

Bosak – długa broń drzewcowa zakończona ostrzem z zadziorem w kształcie haka (występuje również w grupie broni drzewcowych oraz wodnych). Możliwe jest zamocowanie na jej końcu liny, jednak w praktyce o 50 punktów zmniejsza to trafienie. Hak umożliwia użycie tej broni jako wtórnej, co oznacza dodatkowe obrażenia równe połowie normalnych, przy wyszarpywaniu jej z rany i o 50 punktów ułatwia użycie umiejętności *powalenie* przeciw konnemu przeciwnikowi. Waga: 20 SF. Cena 10 sztuk złota.

Tabela broni z grupy niszczącej										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Bosak	DW	1, 2	120	5	150 kł (130 kł)	×2	44	20	1	150 cm
Młot bojowy	PT	1	80	5	140 ob (80 ob)	×3	60	17	1	
Młot dwuręczny	DW	1, 2	100	6	160 ob (80 ob)	×4	75	23	1	130 cm
Młot typowy	J	1	65	4	120 ob (50 ob)	×3	48	12	1	
Młot wielki	DW	1, 2	160	8	180 ob (120 ob)	×5	120	22	1	180 cm
Nadziak	PT	0	60	4	130 kł, 70 tn (50 tn)	×3	30	5	2	
Oskard	PT	0	75	4	140 kł	×4	38	5	2	

Tabela broni z grupy noży										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Kindżał	JL	0	5	2	50 kł, 70 tn	×1	6	8	2	
Kordelas	JL	0	6	2	60 kł, 60 tn (50 kł)	×1	6	8	2	
Maczeta	JL	0	16	2	40 kł, 90 tn	×1	16	16	2	
Nóż krótki	JL	0	3	1	40 kł, 30 tn, (30 kł)	×1	1	4	4	
Nóż typowy	JL	0	4	1	40 kł, 50 tn (50 kł)	×1	2	5	3	
Puginał	JL	0	12	2	80 kł, 40tn (50 kł)	×1	10	15	2	
Sierp	JL	0	30	2	50 kł, 90 tn	×1	10	4	2	
Tasak	J	1	30	4	20 kł, 140 tn	×1	30	22	1	

Młot bojowy – rodzaj ciężkiego obucha umieszczonego na drewnianym trzonku. Narodowa broń gnomów. Waga: 20 SF. Cena: 4 sztuki złota.

Młot dwuręczny – ciężki obuch umieszczony na przedłużonym trzonku. Waga: 25 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Młot typowy – zaadaptowane do walki narzędzie kowalskie. Waga: 16 SF. Cena: 3 sztuki złota.

Młot wielki – większa i cięższa wersja młota dwuręcznego, o jeszcze bardziej przedłużonym stylisku. Waga: 40 SF. Cena: 10 sztuk złota.

Nadziak – rodzaj obucha, z jednej strony zakończonego ostrą krawędzią, umożliwiającą zadawanie ran kłutych lub tnących. W przypadku udanego trafienia, wymaga poświęcenia kolejnego ataku na wyszarpnięcie go z rany. Waga: 10 SF. Cena: 25 sztuk złota.

Oskard – typowe narzędzie górnicze, wykorzystywane do walki. W przypadku udanego trafienia wymaga poświęcenia kolejnego ataku na wyszarpnięcie go z rany. Waga: 12 SF. Cena: 7 sztuk złota.

Noże

Noże to grupa broni, wywodząca się od tradycyjnego kuchennego narzędzia o ostrzu z reguły jednosiecznym, często o nieznacznie modyfikowanym kształcie.

Kindżał – rodzaj przedłużonego noża o obusiecznym ostrzu, zwykle lekko zakrzywiony. Występuje również w grupie szabli. Waga: 1 SF. Cena: 6 sztuk złota.

Kordelas – rodzaj ciężkiego noża wykorzystywanego także w celach myśliwskich. W wersji lekko zakrzywionej występuje również w grupie szabli. Waga: 1 SF. Cena: 3 sztuki złota.

Maczeta – rodzaj długiego i szerokiego noża o ostrzu jednosiecznym. Występuje również w grupie szabli. Waga: 4 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Nóż krótki – rodzaj noża bojowego o skróconym ostrzu. Waga: 1 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Nóż typowy – narzędzie kuchenne, wykorzystywane do walki, często wzmocnione. Waga: 1 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Puginał – rodzaj noża o budowie podobnej do miecza. Występuje również w grupie mieczów i sztyletów. Waga: 2 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Sierp – rodzaj noża o półksiężycowym ostrzu, wykorzystywany najczęściej w ogrodnictwie. Jego budowa sprawia, że szansa wystąpienia efektu krytycznego jest dwukrotnie większa. Waga: 2 SF. Cena: 3 sztuki złota.

Tasak – rodzaj ciężkiego i szerokiego noża o ostrzu jednosiecznym, rozszerzającym się na końcu. Występuje również w grupie szabli. Waga: 7 SF. Cena: 4 sztuk złota.

Rapiery

Grupa rapierów skupia broń przeznaczoną z reguły do pchnięć, której ostrze przypomina prosty zaostrzony pręt o przekroju okrągłym bądź wielokątnym.

Igiełka – jest prostym i krótkim szpikulcem, ukrywanym często w rękawach i cholewach. Występuje również w grupie sztyletów. Waga: 1 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Koncerz – długa kawaleryjska broń kłująca. Waga: 7 SF. Cena: 12 sztuk złota.

Rapier – tradycyjna broń mieszczańska. Narodowa broń ludzi. Waga: 6 SF. Cena: 15 sztuk złota.

Szpada – broń kłująca, uproszczona wersja rapiera. Waga: 2 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Tabela broni z grupy rapierów										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Igiełka	JL	0	1	1	20 kł, (20 kł)	×1	1	1	5	
Koncerz	J	2	20	2	140 kł	×2	30	18	1	
Rapier	J	1	16	2	120 kł, 80 tn	×1	24	17	1	
Szpada	J	1	8	1	100 kł	×1	8	15	2	

Tabela broni z grupy szabli										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Kindżał	JL	0	5	2	50 kł, 70 tn	×1	6	8	2	
Kordelas	JL	0	6	2	60 kł, 60 tn (50 kł)	×1	6	8	2	
Maczeta	JL	0	16	2	40 kł, 90 tn	×1	16	16	2	
Pałasz	PT	1	50	4	60 kł, 140 tn	×1	44	16	1	
Szabla ciężka	DW	1, 2	120	6	90 kł, 190 tn	×2	120	12	1	190 cm
Szabla półtoraręczna	PT	1, 2	80	5	80 kł, 170 tn	×2	64	14	1	140 cm
Szabla typowa	J	1	30	3	60 kł, 120 tn	×1	32	18	2	
Szabla zakrzywiona	J	1	30	3	40 kł, 140 tn	×1	32	18	2	
Tasak	J	1	30	4	20 kł, 140 tn	×1	30	22	1	

Szable

Szable to bronie tnące, o długim, jednosiecznym i lekko wygiętym ostrzu. Zwykle podobne do mieczów, jednak lżejsze i szybsze.

Kindżał – rodzaj przedłużonego noża o obusiecznym ostrzu, zwykle lekko zakrzywiony. Występuje również w grupie noży. Waga: 1 SF. Cena: 6 sztuk złota.

Kordelas – rodzaj ciężkiego noża wykorzystywanego także w celach myśliwskich. Występuje również w grupie noży. Waga: 1 SF. Cena: 3 sztuki złota.

Maczeta – rodzaj długiego i szerokiego noża o ostrzu jednosiecznym. Występuje również w grupie noży. Waga: 4 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Pałasz – rodzaj cięższej szabli o prostym ostrzu. Waga: 11 SF. Cena: 22 sztuki złota.

Szabla ciężka – rzadko spotykana szabla dwuręczna. Waga: 30 SF. Cena: 90 sztuk złota.

Szabla półtoraręczna – rodzaj wydłużonej szabli, przystosowanej do zadawania ciosów oburącz. Waga: 16 SF. Cena: 60 sztuk złota.

Szabla typowa – broń o otwartej rękojeści, krzyżowym jelcu i minimalnej krzywiźnie ostrza. Waga: 8 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Szabla zakrzywiona – odmiana o większej krzywiźnie ostrza. Narodowa broń orków. Waga: 8 SF. Cena: 6 sztuk złota.

Tasak – rodzaj ciężkiego i szerokiego noża, o ostrzu jednosiecznym, rozszerzającym się na końcu. Występuje również w grupie noży. Waga: 7 SF. Cena: 4 sztuk złota.

Sztylety

Sztylety to krótka broń biała o obusiecznym symetryczny ostrzu, przeznaczonym przeważnie do pchnięć.

Daga – rodzaj sztyletu o trójkątnym ostrzu, przeznaczonym do rozrywania lżejszych zbroi przeciwnika. Występuje również w grupie toporów. Waga: 2 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Igiełka – jest prostym i krótkim szpikulcem, ukrywanym często w rękawach i cholewach. Występuje również w grupie rapierów. Waga: 1 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Sztylet do rzucania – rodzaj płaskiego sztyletu, często bez wyraźnego trzonka, przeznaczony głównie do rzucania. Waga: 1 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Sztylet płomienny – broń ozdobna lub rytualna o falowanym ostrzu. Waga: 1 SF. Cena: 9 sztuk złota.

Sztylet typowy – standardowy przedstawiciel tej grupy broni. Waga: 1 SF. Cena: 4 sztuki złota.

Puginał – rodzaj sztyletu o budowie podobnej do miecza. Występuje również w grupie mieczów i noży. Waga: 2 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Topory

Topory to obuchy z głownią w kształcie zaostrzonego klina, usytułowaną na drzewcu. Wyewoluowały z narzędzia służącego do obróbki drewna. Prymitywne rasy mogą wykonywać ostrza z kamienia, bardziej zaawansowane stosują metale i stopy matali.

Tabela broni z grupy sztyletów										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Daga	JL	0	10	2	90 kł, 30 tn	×2	10	15	2	
Igiełka	JL	0	1	1	20 kł (20 kł)	×1	1	1	5	
Sztylet do rzucania	JL	0	20	1	40 kł (50 kł)	×1	5	1	4	
Sztylet płomienny	JL	0	18	2	70 kł, 50 tn	×2	4	12	2	
Sztylet typowy	JL	0	6	1	60 kł, 30 tn (50 kł)	×1	6	10	3	
Puginał	JL	0	12	2	80 kł, 40 tn (50 kł)	×1	10	15	2	

Tabela broni z grupy toporów										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Berdysz	PT	1, 2	100	6	150 tn	×2	48	14	1	160 cm
Daga	JL	0	10	2	90 kł, 30 tn	×2	10	15	2	
Halabarda	DW	1, 2	100	8	130 kł, 170 tn	×2	55	22	1	150 cm
Labrys ciężki	DW	1, 2	150	7	180 tn	×2	75	14	1	160 cm
Labrys lekki	J	0	60	3	140 tn	×1	27	8	2	
Labrys typowy	DW	1	120	5	160 tn	×2	60	10	2	140 cm
Siekiera	J	1	55	3	110 tn (100 tn)	×1	27	9	2	
Siekiera ciężka	PT	1	75	5	140 tn (120 tn)	×1	38	14	1	
Toporek	JL	0	35	2	80 tn (80 tn)	×1	18	6	2	
Topór bojowy	J	1	60	4	130 tn (100 tn)	×2	30	8	2	
Topór ciężki	PT	1	90	5	160 tn (80 tn)	×2	45	13	1	

Berdysz – to szeroki topór o zakrzywionym ostrzu, umieszczonym na długim drzewcu (znajduje się również w grupie broni drzewcowej). Narodowa broń półogrów. Waga: 16 SF. Cena: 15 sztuk złota.

Daga – rodzaj szerokiego sztyletu o trójkątnym ostrzu, służącego do rozrywania lżejszych zbroi przeciwnika. Występuje również w grupie sztyletów. Waga: 2 SF. Cena: 5 sztuk złota.

Halabarda – uważana zwykle za połączenie ostrzy trzech broni – topora, bosaka i włóczni – na długim drzewcu. Ta konstrukcja o 50 punktów ułatwia użycie umiejętności *powalenie* przeciw konnemu przeciwnikowi. Występuje również w grupie broni drzewcowej. Waga: 25 SF. Cena: 9 sztuk złota.

Labrys ciężki – specjalny topór o obuchu w kształcie dwustronnego klina lub dwóch obuchów, połączonych ze sobą, z klinami skierowanymi na zewnątrz. Ten model ma przedłużony trzonek przystosowany do walki oburącz. Waga: 25 SF. Cena: 25 sztuk złota.

Labrys lekki – specjalny topór o obuchu w kształcie dwustronnego klina lub dwóch obuchów, połączonych ze sobą, z klinami skierowanymi na zewnątrz. Ten model ma skrócony trzonek i zredukowaną wagę głowni. Waga: 9 SF. Cena: 10 sztuk złota.

Labrys typowy – specjalny topór o obuchu w kształcie dwustronnego klina lub dwóch obuchów, połączonych ze sobą, z klinami skierowanymi na zewnątrz. Używany zazwyczaj oburącz. Waga: 20 SF. Cena: 20 sztuk złota.

Siekiera – typowe narzędzie drwala, przystosowane do wycinki drzew. Waga: 9 SF. Cena: 4 sztuki złota.

Siekiera ciężka – większa odmiana typowego narzędzia. Waga: 12 SF. Cena: 6 sztuk złota.

Toporek – rodzaj skróconego topora, przeznaczonego głównie do rzucania. Waga: 6 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Topór bojowy – typowe narzędzie w wersji przeznaczonej do walki. Zwykle ze wzmacnianym styliskiem. Narodowa broń krasnoludów. Waga: 10 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Topór ciężki – półtoraręczna wersja topora bojowego. Waga: 15 SF. Cena: 12 sztuk złota.

Wodna

Nazwa tej grupy to pewne uproszczenie, odnoszące się do tego, że za jej pomocą można bez ograniczeń walczyć pod wodą – dlatego też jest częstym wyborem istot żyjących w głębinach mórz, jezior czy rzek. W praktyce pozwalają zadawać normalne obrażenia także pod wodą, podczas gdy inne bronie mają wówczas skuteczność ograniczoną do połowy.

Tabela broni z grupy wodnej										
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	WYTRZ	OBR	Ataki	Min. wzrost
Bosak	DW	1, 2	120	5	150 kł (130 kł)	×2	44	20	1	150 cm
Dzida	J	1	10	2	90 kł (70 kł)	×1	3	16	2	70 cm
Harpun	PT	1	90	4	120 kł (100 kł)	×2	31	20	1	80 cm
Trójząb ciężki	DW	1, 2	210	8	180 kł (150 kł)	×3	140	20	1	200 cm
Trójząb lekki	JL	0	30	2	90 kl (70 kł)	×3	20	15	1	
Trójząb typowy	PT	1, 2	110	5	150 kł (120 kł)	×3	70	22	1	150 cm
Widły	PT	1, 2	40	4	110 kł (100 kł)	×3	18	21	1	

Bosak – długa broń drzewcowa, zakończona ostrzem z zadziorem w kształcie haka (występuje również w grupie broni drzewcowych oraz niszczących). Możliwe jest zamocowanie na końcu liny, jednak w praktyce o 50 punktów zmniejsza to trafienie. Hak umożliwia użycie tej broni jako wtórnej, co oznacza dodatkowe obrażenia, równe połowie normalnych, przy wyszarpywaniu jej z rany i o 50 punktów ułatwia użycie umiejętności *powalenie* przeciw konnemu przeciwnikowi. Waga: 20 SF. Cena: 10 sztuk złota.

Dzida – prosta broń drewniana, z reguły będąca zaostrzonym patykiem (występuje również w grupie broni drzewcowej miotanej). Ujęta w dwie ręce umożliwia podwojenie jej obrony. Waga: 1 SF. Cena: 1 sztuka złota.

Harpun – myśliwska broń miotana, z charakterystycznymi zadziorami na grocie. Możliwe jest zamocowanie na jej końcu liny, jednak w praktyce o 50 punktów zmniejsza to trafienie. Zadziory sprawiają, że broń jest wtórna, co oznacza dodatkowe obrażenia, równe połowie normalnych, przy wyszarpywaniu jej z rany. Występuje również w grupie broni drzewcowej miotanej. Waga: 14 SF. Cena: 8 sztuk złota.

Trójząb ciężki – rodzaj przedłużonej broni białej, zakończonej trzema ostrzami, zwykle z zadziorami na końcach. Sprawiają one, że broń jest wtórna, co oznacza dodatkowe obrażenia, równe połowie normalnych, przy wyszarpywaniu jej z rany. Waga: 35 SF. Cena: 25 sztuk złota.

Trójząb lekki – rodzaj skróconej broni białej, zakończonej trzema ostrzami, zwykle z zadziorami na końcach. Sprawiają one, że broń jest wtórna, co oznacza dodatkowe obrażenia, równe połowie normalnych, przy wyszarpywaniu jej z rany. Waga: 5 SF. Cena: 10 sztuk złota.

Trójząb typowy – rodzaj broni białej, zakończonej trzema ostrzami, zwykle z zadziorami na końcach. Sprawiają one, że broń jest wtórna, co oznacza dodatkowe obrażenia, równe połowie normalnych, przy wyszarpywaniu jej z rany. Waga: 17 SF. Cena: 20 sztuk złota.

Widły – standardowe narzędzie rolnicze z dwoma lub więcej ostrzami, wykorzystywane w charakterze broni. Waga: 6 SF. Cena: 2 sztuki złota.

Walki wręcz

Walki wręcz to nic innego, jak sztuki walki bez użycia oręża (choć czasami umożliwiają również jego wykorzystanie). Mimo że wszystkie zgrupowane są w jedną kategorię, aby nauczyć się takiej walki, na każdą sztukę trzeba poświęcić osobny Talent. Nic więc dziwnego, że zwykle walki wręcz są wybierane jako biegłość dodatkowa, przydatna w sytuacji, gdy zabraknie typowego oręża. Jedna z profesji – mnisi – uczynili z walk wręcz sens swojego życia. Choć nazwy opisanych tu sztuk walk brzmią znajomo, tak naprawdę to tylko uproszczenie, aby łatwiej było zrozumieć najistotniejsze ich cechy.

Boks to sztuka walki obejmująca ciosy pięścią zadawane w twarz lub korpus przeciwnika, celem wywołania zmęczenia i doprowadzenia do nokautu. Można ją uprawiać, mając ograniczenia ZR i SZ. Trafienie w granicach 1/10 BG postaci oznacza szansę znokautowania przeciwnika, przed czym obronę sprawdza się rzutem na szok (odporność nr 4) pomniejszonym o 1/10 SF atakującego, ewentualnie zredukowaną o wyparowania obuchowe noszonego hełmu. Nie jest do tego potrzebna umiejętność *selektywnego ataku*, przy czym jej potencjalnie skuteczne użycie każdorazowo oznacza konieczność sprawdzenia nokautu. Dodatkowo 1/100 siły raniącej każdego ciosu obniża aktualną Wytrzymałość postaci. Oburęczność pozwala na wyprowadzenie dodatkowego ataku w rundzie.

Boks wywodzi się z kultury półolbrzymów, którzy szczególnie upodobali sobie tę sztukę walki i stanowi ona ich sport narodowy. Ze względu na małe wymagania fizyczne, bardzo szybko zyskała popularność także w innych kręgach, z czasem trafiając nawet do mnisich klasztorów, gdzie traktowana jest bardziej jako ciekawostka, niż faktyczna sztuka walki. Bokserów można spotkać praktycznie wszędzie, zaś lokalne turnieje bokserskie, rozgrywane przy okazji festynów i jarmarków, cieszą się popularnością w większości miast i miasteczek na całym Ornwarze.

Przykładowe akcje:

- *Prosty* – J, op. 1, skut. 50 ob, at./r. 2, obr. 8, uszk. 0,5, zasięg 0, nokaut na 1/10 BG (odp. 4 minus 1/10 SF, zredukowaną ewentualnie o WYP obuchowe hełmu), 1/100 obrażeń obniża WYT.
- *Sierpowy* – J, op. 2, skut. 80 ob, at./r. 1, obr. 8, uszk. 0,5, zasięg 0, nokaut na 1/10 BG (odp. 4 minus 2/10 SF, zredukowaną ewentualnie o WYP obuchowe hełmu), 1/100 obrażeń obniża WYT.
- *Garda* – zasłonięcie się przedramionami (DW) przed jednym ciosem, kosztem jednego ataku w rundzie. W przypadku przeciwnika walczącego wręcz, ogranicza skuteczność ataku (po odjęciu wyparowań rąk) do 1/10, i o tyle samo obniża WYT postaci. W przypadku zasłonięcia się przed atakiem z użyciem broni, skuteczność ataku (po odjęciu wyparowań rąk) redukuje się o połowę, ale jest ono traktowane jak selektywne trafienie w obie ręce (obrażenia rozkładają się równomiernie).
- *Klincz* – DW, op. 4, at./r. 1, obr. 8, zasięg 0, oplecenie przeciwnika, celem jego obezwładnienia – jeśli ofiara nie wykona rzutu na akt. ZR, nie może atakować.

Judo to sztuka walki obejmująca trzymania, duszenia i dźwignie, jednak jej główną ideą było pierwotnie wykorzystanie masy przeciwnika przeciwko niemu samemu, głównie poprzez wszelkiej maści rzuty. Dlatego też minimalna siła niezbędna do zgłębienia tej sztuki walki to 70 punktów i nie pozwala ona na ograniczenia większe niż 1/2 SZ.

Tabela walk wręcz									
Nazwa	Typ	Zasięg	Min. SF użucia	OP	Skuteczność	USZK	OBR	Ataki	Min. wzrost
Boks	J	0	40	1	50 ob	×0,5	8	1	
Judo	PT	0, 1	70	4	80 ob	×0,5	14	1	
Karate	PT	0, 1	100	2	90 ob	×0,5	12	1	
Kung-fu	PT	0, 1	80	2	80 ob	×0,5	14	1	
Walki uliczne	DW	0, 1	50	4	specjalna	×0,5	specjalna	1	
Zapasy	DW	0	60	4	specjalna	×0,5	10	1	

Judo to sztuka wywodząca się z mnisich klasztorów dobrych bóstw, gdzie przelewanie krwi i uśmiercanie były zakazane. Dlatego w przeciwieństwie do innych sztuk walk, nieco trudniej znaleźć w nim nauczyciela, szczególnie w klasztorach, które przed nauką mają tendencję do sprawdzania „czystości ducha" każdego kandydata. Istnieją jednak niekanoniczne ośrodki, często zakładane przez byłych bądź wygnanych adeptów, w których wprowadzane są dodatkowe elementy – np. uderzenia.

Przykładowe akcje:

- *Rzut* – PT, op. 4, at./r. 1, obr. 14, zasięg 0-1, automatyczne przewrócenie i nokaut na 1/10 BG (obrona rzutem na odporność nr 4) oraz upuszczenie broni (obrona na 1/2 aktualnej ZR ofiary).
- *Duszenie* – PT, op. 4, at./r. 1, obr. 14, zasięg 0, po trafieniu i nieudanym rzucie na akt. ZR ofiary, jest ona całkowicie obezwładniona (choć przytomna). Kosztem całej następnej rundy można pozbawić ofiarę przytomności i/lub rozpocząć duszenie (k100 obrażeń na rundę).
- *Dźwignia* – PT, op. 4, at./r. 1, obr. 14, zasięg 0-1, pozwala na rozbrojenie przeciwnika, o ile nie wykona on rzutu obronnego na 1/2 biegłości w broni (lub akt. ZR, w przypadku braku biegłości) pomniejszonej o 1/10 SF atakującego.
- *Cios* – PT, op. 2, skut. 80 ob, at./r. 1, obr. 14, uszk. 0,5, zasięg 0-1.

Karate to sztuka walki obejmująca ciosy i kopnięcia, których głównym celem jest błyskawiczne wyłączenie przeciwnika z walki. Posługujący się tą sztuką dążą do wykorzystania chwili nieuwagi przeciwnika, w celu wykonania uderzenia nokautującego w głowę – dlatego opiera się na SZ postaci (maksymalnie SZ może być ograniczona do 1/2, ZR bez ograniczeń) oraz sile jej uderzenia (minimalna SF do posługiwania się tą sztuką to 100 punktów). 1/10 BG postaci oznacza szansę znokautowania przeciwnika, przed czym obronę sprawdza się rzutem na szok (odporność nr 4), pomniejszonym o 1/10 SF atakującego. Nie jest do tego potrzebna umiejętność *selektywnego ataku*, przy czym jej ewentualne skuteczne użycie każdorazowo oznacza konieczność sprawdzenia nokautu. Dzięki sprawnemu posługiwaniu się wszystkimi kończynami, postać może próbować walki ze skrępowanymi rękami – ogranicza się wówczas wyłącznie do kopnięć (bez kopnięć z wyskoku), opóźnienie wzrasta o 1 segment, zaś całkowita obrona spada o połowę.

Sztuka ta narodziła się w jednym z mnisich klasztorów, po czym została zaadaptowana przez kolejne (szczególnie upodobali ją sobie wyznawcy złych bóstw), aby z czasem rozsiać się po całym Ornwarze. Dziś można nauczyć się jej praktycznie wszędzie, od klasztorów, poprzez osiadłych na wsiach czy dworach dawnych adeptów, aż do wielkich miast.

Przykładowe akcje:

- *Cios* – PT, op. 2, skut. 90 ob, at./r. 1, obr. 12, uszk. 0,5, zasięg 0-1, nokaut na 1/10 BG (obrona rzutem na odporność nr 4, pomniejszoną o 1/10 SF atakującego).
- *Kopnięcie* – PT, op. 3, skut. 100 ob, at./r. 1, obr. 12, uszk. 0,5, zasięg 0-1, nokaut na 1/10 BG (obrona rzutem na odporność nr 4, pomniejszoną o 2/10 SF atakującego).
- *Kopnięcie z wyskoku* – PT, op. 4, skut. 90 ob, at./r. 1, obr. 12, uszk. 0,5, zasięg 0-1, nokaut na 1/10 BG (obrona rzutem na odporność nr 4, pomniejszoną o 3/10 SF atakującego).
- *Podcięcie* – PT, op. 3, at./r. 1, obr. 12, zasięg 0-1, jeśli ofiara zostanie zaskoczona (rzut na akt. SZ), przewraca się i upuszcza broń (obrona przed utratą broni na 1/2 aktualnej ZR ofiary).

Kung-fu to sztuka walki wręcz, która została opracowana celem zminimalizowania wpływu oręża przeciwnika na walczącego wręcz mnicha. Z czasem uległa pewnym modyfikacjom, w tym zabiegom, które pozwalają atakować wręcz, nawet jeżeli adept trzyma w dłoniach broń jednoręczną, jednoręczną lekką lub drzewcową. Oprócz tego ograniczenia postaci nie mogą być większe niż 1/2 SZ, zaś minimalna siła potrzebna do posłużenia się tym stylem to 80 pkt.

Kung-fu jest rozpowszechnione na całym Ornwarze, choć wiele klasztorów unika wiązania tej sztuki z umiejętnością posługiwania się bronią lub ogranicza wiązanie jej do broni naturalnych typu laska czy pała.

Przykładowe akcje:

- *Cios* – PT, op. 2, skut. 80 ob, at./r. 1, obr. 14, uszk. 0,5, zasięg 0-1, nokaut na 1/10 BG (obrona rzutem na odp. nr 4, pomniejszoną o 1/10 SF atakującego).

- *Wstanie* – PT. op. 4, at./r. 1, obr. 14, możliwość automatycznego wstania po upadku (w tej samej rundzie), kosztem rezygnacji ze wszelkich dostępnych w rundzie ataków, o ile powiedzie się rzut na TR. W czasie stosowania tej akcji, postać traktowana jest jak aktywnie broniąca się (posiada pełną wartość obrony).
- *Wolta* – kosztem ataków w rundzie, postać może wykonać unik przed jednym dowolnym atakiem, który jej nie zaskoczy (sprawdzane testem akt. SZ). Wolta zakończy się powodzeniem, jeżeli postać wykona skuteczne trafienie przeciwnika.
- *Atak bronią* – pozwala na wykonanie ataku za pomocą broni drzewcowych, bez konieczności posiadania w nich biegłości (liczy się biegłość kung-fu). Skuteczność wylicza się z naturalnej skuteczności broni (bez dodatku z SF postaci).

Walki uliczne nie są pełnoprawną sztuką walki, ponieważ narodziły się w ciemnych uliczkach Wolnego Miasta Ornwar. Bliżej im zresztą do walki bronią improwizowaną, niż jakiejkolwiek innej sztuki. Niemniej pozwalają także na uderzenia wyprowadzane za pomocą kończyn, a niepisana reguła mówi, że im bardziej nieczyste i zaskakujące uderzenie, tym lepsze. Adepci tej sztuki nie przejmują się ograniczeniami noszonego pancerza (ale MG powinien uwzględnić je, określając opóźnienie ataków).

Do wykorzystania tej sztuki najczęściej stosuje się przedmioty codziennego użytku, takie jak kufle, stołki, ławy itp. O ich naturalnej skuteczności, obronie i innych parametrach decyduje MG. Bronie jednoręczne lekkie, najczęściej umożliwiają 2 ataki na rundę. Bez względu na kształt i materiał, z jakiego wykonana jest broń, zadawane są obrażenia obuchowe (dotyczy to także ataków przypadkową bronią, o ile walczący nie używa biegłości minimalnej). W uzasadnionych przypadkach MG ma prawo zmienić rodzaj zadawanych ran, np. w przypadku użycia tulipana z rozbitej butelki.

Przykładowe akcje:

- *Karcący atak* – wykorzystując ciężki przedmiot, traktowany jak broń dwuręczna, postać może zaatakować kilku stojących obok siebie przeciwników naraz. Wykonuje się trafienie względem każdego z nich osobno, a nieudany oznacza uchylenie się przeciwnika. Skuteczność względem pierwszego liczona jest normalnie, a następnie następuje jej redukcja o 50% względem każdego kolejnego trafionego wroga.
- *Blokada* – wykorzystując trzymany w ręku przedmiot, postać może – rezygnując ze wszystkich ataków w rundzie – zasłonić się nim przed jednym skutecznym atakiem przeciwnika. Pozwala to na przejęcie impetu ciosu i uniknięcie obrażeń. Raz wykorzystany do blokady przedmiot zostaje zniszczony i nie można nim zasłaniać się po raz kolejny. W uzasadnionych przypadkach MG może pozwolić na wyprowadzanie kolejnych ataków zniszczonym przedmiotem, redukując zadawane obrażenia.
- *Z byka* – postać pochyla się do przodu i rozpędza w kierunku przeciwnika, celem przewrócenia go, całkowicie pozbawiając się obrony, którą dodaje się do ataku (ograniczenia zbroi redukują bonusy do ataku). Trwa to 4 segmenty, modyfikowane o ograniczenia zbroi. W momencie trafienia, przeciwnik otrzymuje bazowo k100 obrażeń obuchowych i musi wykonać rzut na akt. ZR, aby nie upaść – podobny rzut wykonuje atakujący, który w przypadku upadku obu postaci, znajduje się na przeciwniku i może atakować go wręcz.
- *Uderzenie w krocze* – PT, op. 3, at./r. 1, zasięg 0, skuteczne trafienie na k10 rund ogranicza obronę trafionej postaci o połowę, nokaut na 1/10 BG (obrona sprawdzana jest rzutem na odporność nr 4, pomniejszoną o 1/10 SF atakującego).

Zapasy to sztuka walki, której celem nie jest obicie przeciwnika, ale jego obezwładnienie. W dużej mierze opiera się na sile fizycznej (adepci muszą mieć minimum 60 punktów) oraz ZR i SZ (maksymalne ograniczenia obydwóch to 1/2). Znana od najdawniejszych czasów, tak że trudno ocenić skąd naprawdę pochodzi. Mówi się, że zapasy były narodowym sportem Kamiennego Cesarstwa. Obecnie praktykowane powszechnie, z różnymi wariantami, związanymi z budową anatomiczną poszczególnych ras.

Przykładowe akcje:

- *Klincz* – DW, op. 4, at./r. 1, obr. 10, zasięg 0, oplecenie stojącego przeciwnika, celem jego obezwładnienia – jeśli ofiara nie wykona rzutu na akt. ZR, nie może się ruszyć.
- *Rzut* – DW, op. 4, at./r. 1, obr. 10, zasięg 0, automatyczne przewrócenie i nokaut na 1/10 BG (obrona rzutem na odp. nr 4, pomniejszoną o 1/10 SF atakującego) oraz upuszczenie broni (1/2 akt. ZR ofiary).
- *Takedown* – DW, op. 4, at./r. 1, obr. 10, zasięg 0, podniesienie (maksymalnie dwa razy cięższej) i przewrócenie ofiary, z automatycznym wylądowaniem na niej i możliwością atakowania wręcz lub obezwładnienia klinczem w następnej rundzie, z obroną na połowę normalnej szansy (1/2 akt. ZR).
- *Zwarcie* – DW, op. 4, at./r. 1, obr. 10, zasięg 1, błyskawiczne przejście do zwarcia (zasięg 0), połączone z automatycznym unikiem przeciwko ewentualnemu trzymaniu na odległość. Postać, wobec której udał się ten atak, może bronić się wręcz lub bronią JL, ew. cofać się, celem zwiększenia odległości od przeciwnika.

Tabela tarcz

Uzupełnieniem broni, w rękach postaci zajmującej się walką, jest tarcza. Służy ona do obrony, jednak jako obiekt nieporęczny i ciężki, ogranicza postać i uniemożliwia jej użycie drugiej ręki do walki. Tarcze dzielą się ze względu na rodzaj (kształt) i materiał z którego są wykonane. Z punktu widzenia mechaniki, nie ma to jednak większego znaczenia, gdyż każdy może ująć tarczę w rękę, w pełni wykorzystując jej właściwości obronne. Jednakże szkolenie o nazwie *tarczownik* (podobnie jak umiejętność profesjonalna *podstawy tarczownika*), pozwalają wykorzystywać ten rodzaj uzbrojenia jeszcze skuteczniej, oferując pewne udogodnienia i nowe możliwości.

Z racji tego, że tarczy używa się do zbijania i parowania ciosów, bardzo łatwo ją uszkodzić – w praktyce, po każdym ciosie, otrzymuje ona 1/4 uszkodzeń zadawanych przez broń. Na przykład atak mieczem (współczynnik uszkodzeń ×1), który zadaje 400 obrażeń, powoduje uszkodzenia wielkości 400/100 × 1 = 4. W przypadku trafienia, tę wartość otrzymuje zbroja trafionego, a ponadto 1/4 tej wartości (czyli 1) wyznacza uszkodzenia tarczy. Uwaga: Wykorzystywanie *tarczownika* lub *podstaw tarczownika* dwukrotnie zwiększa uszkodzenia tarczy – do 1/2, czyli w naszym przykładzie otrzymałaby ona 2 uszkodzenia.

Opis tabeli tarcz:

Ograniczenie ZR – wartość, o jaką modyfikowana jest ZR postaci, w przypadku użycia (niesienia) danej tarczy.

Ograniczenie SZ – wartość, o jaką modyfikowana jest SZ postaci, w przypadku użycia (niesienia) danej tarczy.

OBR – dodatkowa obrona z racji używania tarczy.

Wpływ na odporności – dodatkowy modyfikator zwiększający odporności nr 7, 8 i 10 z racji używania tarczy.

WYTRZ – wytrzymałość, czyli ilość uszkodzeń, jakie może otrzymać tarcza, zanim ulegnie zniszczeniu.

Waga – ciężar tarczy wyrażony w punktach SF (1 kilogram to 4 punkty SF).

Cena – standardowa wartość sklepowa tarczy.

Materiał

Ze względu na materiał, z którego wykonana jest tarcza, możemy wyróżnić cztery podstawowe typy:

Tarcze drewniane – w całości wykonane z drewna, posiada cechy opisane w poniższej tabeli. Z reguły paweże nie występują w takiej postaci.

Tarcze obite skórą – tarcze drewniane, obciągnięte twardo wyprawioną skórą. Ich wytrzymałość zwiększona jest o 5 punktów, waga jest większa o połowę, zaś cena wzrasta dwukrotnie.

Tarcze okute – tarcze drewniane, obciągnięte skórą i okute metalem. W stosunku do danych z poniższej tabeli, mają wytrzymałość większą o 10 punktów, dwukrotnie większą wagę oraz pięciokrotnie wyższą cenę. Ponadto o 10 punktów obniżają odporność na elektryczność (nr 9). Z reguły paweże nie występują w takiej postaci.

Tarcze metalowe – tarcze drewniane, obite płatami blachy lub rzadziej w całości wykonane z metalu. W stosunku do danych z tabeli poniżej, zwykle mają o 20 punktów zwiększoną wytrzymałość, ciężar zwiększony o 250% i 10 razy wyższą cenę. Dodatkowo o 20 punktów obniżają odporność na elektryczność (nr 9).



Uwaga: Paweże piechoty można wykorzystywać wyłącznie pieszo, pozostałe tarcze można używać także na wierzchowcu.

Tabela tarcz							
Rodzaj	Ograniczenie ZR	Ograniczenie SZ	OBR	Wpływ na odporności	WYTRZ	Waga	Cena
Puklerze	brak	brak	10	0	10	2	1
Tarcze małe (okrągłe)	brak	1/2	20	0	15	4	2
Tarcze duże (okrągłe)	1/2	1/2	30	5	40	8	3
Paweże jazdy	1/2	1/3	40	5	25	6	5
Tarcze trójkątne	1/3	1/3	50	10	50	8	10
Tarcze migdałowe	1/3	1/4	60	10	70	10	12
Paweże piechoty	1/4	1/4	70	15	90	12	15

Tabela zbroi

Zbroja to ten element rynsztunku bojowego, którego zachwalać nie trzeba. Chroni ciało przed ciosami i może decydować o przeżyciu lub śmierci na polu bitwy. Rodzajów zbroi jest wiele i każdy może wybrać taki, jaki najbardziej mu odpowiada, warto jednak pamiętać o kilku rzeczach. Obrona, którą zapewnia zbroja, nie jest szansą uniknięcia ciosu, a jego odbicia (np. na skutek wyprofilowania użytych blach), dlatego nawet mimo tego, że postać uniknęła ciosu, Mistrz Gry ma prawo zadecydować, że zbroja otrzymała uszkodzenia. Wyparowania odejmowane są od skuteczności otrzymanego ataku wg rodzaju ran, jakie zadaje dana broń. Im więcej obrony i wyparowań, tym większe ograniczenia ZR i SZ postaci noszących zbroję.

Podane parametry odnoszą się do standardowych egzemplarzy wykonanych z powszechnie dostępnych materiałów, dlatego mają one uśrednioną wartość. Przyjmuje się, że podana w tabeli cena dotyczy całego kompletu wchodzącego w skład zbroi i równomiernie chroni ona całe ciało – jednakże w przypadku trafienia krytycznego, należy wykonać rzut na aktualną wartość wyparowań danego miejsca (patrz rozdział *Efekty krytyczne*). Nie ma możliwości nałożenia kilku rodzajów zbroi lub zbroi na ubranie – parametry uwzględniają już przeszywanice i odzienie ubierane pod zbroję. Poniżej znajduje się szczegółowy opis właściwości każdej zbroi:

Ograniczenie ZR – wartość, o jaką modyfikowana jest ZR postaci, w przypadku nałożenia danej zbroi.

Ograniczenie SZ – wartość, o jaką modyfikowana jest SZ postaci, w przypadku nałożenia danej zbroi.

OBR – dodatkowa obrona noszonej zbroi.

Wyparowania – redukcja skuteczności broni zadającej obrażenia kłute/tnące/obuchowe.

Wpływ na odporności – dodatkowy modyfikator zwiększający odporności nr 7, 8 i 10 z racji noszenia zbroi. W przypadku pancerzy wykonanych z metalu, o tę samą wartość obniżona jest odporność nr 9 (elektryczność).

WYTRZ – wytrzymałość, czyli ilość uszkodzeń, jakie może otrzymać zbroja, zanim ulegnie zniszczeniu.

Waga – ciężar nałożonej zbroi, wyrażony w punktach SF (1 kilogram to 4 punkty SF). W przypadku półolbrzymów i półogrów waga jest zwykle o 10% większa, dla krasnoludów i gnomów 10% mniejsza, zaś dla niziołków o 25% mniejsza.

Cena – standardowa wartość sklepowa zbroi, wg cen w Wolnym Mieście Ornwar. Warianty w cenie do 50 sztuk złota dostępne są praktycznie bezproblemowo, na droższe można trafić sporadycznie, zaś pancerze droższe wykonywane są na specjalne zamówienie.

Opisy zbroi

Ubrania stanowią podstawowe wyposażenie każdego mieszkańca Ornwaru. Są powszechnie dostępne i łatwe do naprawy, czym najczęściej zajmują się krawcy.

Skóry i futra mogą znacznie różnić się parametrami, ze względu na istotę, z której zostały zdjęte. Zwykle są to miękko wyprawione skóry zwierzęce, narzucone na ciało i przewiązane rzemieniami.

Kaftany skórzane oraz kaftany z guzami stanowią kurty uszyte przez kaletników i płatnerzy. Ich parametry zależą głównie od pochodzenia skóry, z której są wykonane, a także ilości oraz jakości metalowych guzów.

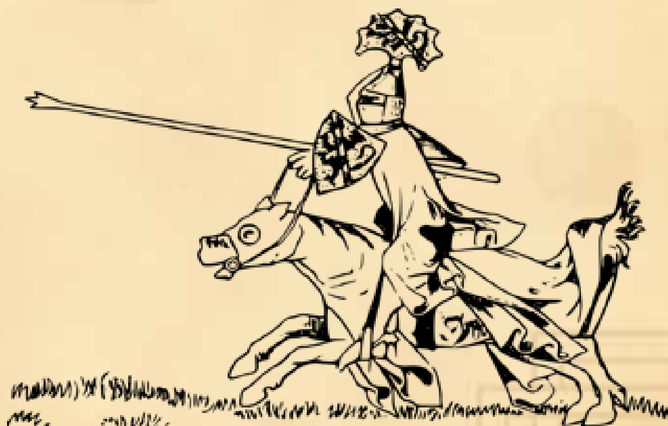
Zbroje smocze możliwe są do wykonania w przypadku dostarczenia płatnerzowi (najlepiej mistrzowi) odpowiednich surowców. Są praktycznie nie do kupienia, choć czasami mogą występować w znalezionych skarbach.

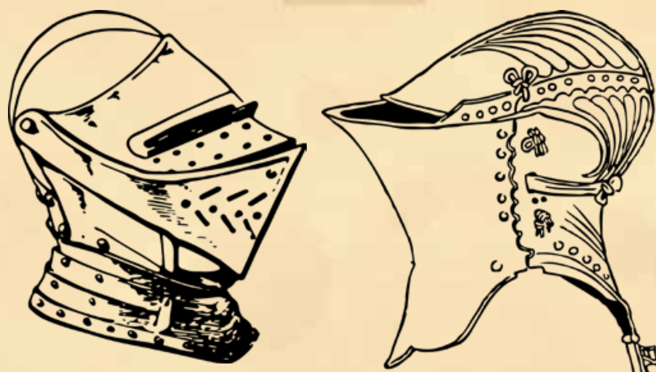
Przeszywanice, aketony i gambesony stanowią właściwie ten sam rodzaj ochrony. Rozróżnienie w nazwie przyjęto dla uproszczenia i oznaczenia jakości wykonania oraz ilości warstw użytego płótna lub skóry. Zwykle biedniejsi wojacy wyposażali się wyłącznie w ten rodzaj pancerza. Wytwarzane i naprawiane przez kaletników i mistrzów krawieckich.

Zbroje kolcze to osłony wykonane z niewielkich metalowych kółek lub plecione z twardego drutu, nałożone na pancerz z poprzedniej grupy (parametry już to uwzględniają). Wykonywane i naprawiane są przez płatnerzy, przy czym pancerzami ciężkimi zajmują się minimum specjaliści w tym rzemiośle.

Zbroje lamelkowe wykonane są z połączonych ze sobą metalowych, skórzanych lub rogowych płytek, ułożonych na kształt dachówki, czy nawet łuski niektórych istot. Wykonywane i naprawiane są przez płatnerzy.

Zbroje łuskowe różnią się od lamelkowych tym, że przytwierdzane są do skórzenej kurty. Ponadto zajmują się nimi płatnerze specjaliści.





Zbroje folgowe to skórzane kurty z naszytymi lub przynitowanymi od środka metalowymi płytkami. Nazywa się je także brygantynami; wykonywane i naprawiane są przez płatnerzy, zazwyczaja minimum specjalistów.

Zbroje płytowe to zaawansowana konstrukcja zbroi z poprzedniej kategorii, jednak okrywająca całe ciało i składająca się z wielu osobno nakładanych elementów. Dostępne są właściwie tylko dla szlachty, zaś noszenie ich przez kogoś niższego stanu nie jest dobrze widziane, a lokalnie może być nawet karane. Wykonywane i naprawiane wyłącznie przez płatnerzy specjalistów lub mistrzów.

Tabela zbroi

Nazwa	Ograni-czenie ZR	Ograni-czenie SZ	OBR	Wyparowania kł/tn/ob	Wpływ na odporności	WYTRZ	Waga	Cena
Ubranie typowe	brak	brak	1	5/5/5	0	5	4	1
Ubranie dobre	brak	brak	2	5/10/15	0	10	10	2
Ubranie podróżne	brak	brak	3	10/15/20	0	15	13	3
Skóra cienka	brak	brak	7	15/35/50	0	8	17	11
Skóra gruba	brak	1/2	11	25/60/80	0	16	31	25
Futro	1/2	1/3	18	45/90/140	5	22	39	40
Kaftan z cienkiej skóry	brak	1/2	9	25/60/55	0	12	22	7
Kaftan z grubej skóry	1/2	1/2	17	45/95/65	5	21	53	16
Kaftan z metalowymi guzami	brak	1/2	11	40/80/65	0	19	24	14
Gruby katan z guzami	1/2	1/2	19	55/105/85	5	31	90	24
Smocza skóra	brak	1/2	23	80/90/60	0	26	31	1000
Smocza łuska	brak	1/3	44	155/170/110	10	38	44	2500
Przeszywanica	brak	brak	5	10/20/25	0	19	15	9
Aketon	brak	brak	7	20/25/30	0	23	17	13
Gambeson	brak	1/2	9	30/30/40	0	28	25	15
Kaftan kolczy	1/2	1/2	17	40/120/40	0	45	57	26
Pancerz kolczy	1/2	1/3	21	65/130/60	0	62	75	39
Ciężki pancerz kolczy	1/2	1/3	25	65/150/70	0	58	71	124
Zbroja lamelkowa skórzana	1/2	1/3	31	70/115/85	10	110	75	64
Zbroja lamelkowa rogowa	1/2	1/3	36	75/130/90	10	80	90	99
Zbroja lamelkowa metalowa	1/3	1/3	27	85/130/100	15	83	100	61
Lekki bechter	1/2	1/3	33	100/140/90	10	61	81	86
Pancerz łuskowy	1/3	1/3	48	95/160/110	15	110	97	136
Karacena	1/3	1/3	41	115/160/110	15	85	107	118
Ciężki bechter	1/3	1/3	55	120/160/130	20	116	93	600
Brygantyna	1/3	1/3	56	125/170/135	20	150	109	229
Zbroja paskowa	1/3	1/3	61	125/180/140	20	170	121	500
Zbroja folgowa	1/3	1/3	77	145/200/160	25	152	109	1000
Zbroja segmentowa	1/3	1/4	88	155/210/170	25	140	97	2000
Zbroja płytowa kryta	1/3	1/4	78	165/210/170	25	206	134	1000
Zbroja płytowa biała	1/3	1/4	95	185/230/190	25	198	122	2000
Ciężka zbroja płytowa	1/4	1/4	105	205/250/210	30	174	109	5000

Tworzenie przykładowej postaci

Przejdźmy do stworzenia przykładowej postaci. Będzie nią Arakas – człowiek, mężczyzna. Na tym etapie zrezygnujemy z losowania przekleństw i błogosławieństw, bo chcemy rozpocząć postacią bez żadnych zaszłości.

Ustalmy wzrost naszego bohatera: rzucamy kością k100 i otrzymujemy wynik 59, co oznacza średni wzrost dla człowieka, czyli 179 cm (do dolnej granicy wzrostu średniego, równej 170 cm, dodajemy wynik z kostki oznaczającej jedności, czyli 9). Podobnie **ustalamy wagę**: 46 w rzucie k100 oznacza 76 kilogramów, a zatem waga także mieści się w średniej dla ludzi. W związku z tym nie musimy w żaden sposób modyfikować podstawowych współczynników naszej postaci.

Pora na **wylosowanie pochodzenia**: rzut 57 sprawia, że Arakas jest mieszczaninem, zaś jego roczne przychody wynoszą… jedną sztukę złota (wynik rzutu k100). Trochę mało, ale powoli rysuje nam się obraz postaci, która nie jest szczególnie pracowita, albo miała w życiu wyjątkowego pecha do pieniędzy. Z tego losowania wynika, że nie mamy żadnych modyfikacji CH. Tu warto dodać, że połowa rocznego dochodu, czyli w tym przypadku 50 sztuk srebra, to początkowy majątek bohatera. Nie będzie różowo…

Kolejnym etapem jest **wybór profesji**. Oczywiście od samego początku wiedzieliśmy, czym Arakas będzie się zajmować, gdyż podobnie jak rasa czy płeć, jest to wybór gracza. Postawimy na szpiega w połączeniu z kapłanem – początkowo dominującą profesją miał być kapłan, ale nasze startowe ubóstwo podpowiada ciekawą koncepcję: otóż ubogi kapłan może być przykrywką dla prawdziwej natury naszego szpiega.

Następnie trzeba wyliczyć **wartości podstawowych współczynników** postaci. Zaczynamy od podstawy, wynikającej z rasy (ŻYW = 100, SF = 100, ZR = 35, SZ = 25, INT = 40, MD = 40, UM = 50, CH = 30, PR = 20, WI = 10), do której dodajemy wyższy z przyrostów obu profesji. I tak: szpieg posiada 0 punktów do ŻYW, kapłan zaś 5+, co oznacza 5 + wynik rzutu k10 (5 + 8 = 13), suma ŻYW wynosi więc 113 punktów. Analogicznie wyliczamy kolejne współczynniki. SF = 100 + większa wartość z przyrostu szpiega (k10 = 2) lub kapłana (k10 = 2), czyli w efekcie 102 punkty. ZR = 35 + 22 ze szpiega (20 + k10) lub 0 z kapłana, czyli 57 punktów. SZ = 25, powiększone o 30 (20 + 10) lub 0, w efekcie 55 punktów. INT = 40, zwiększona o 16 (10 + k10) lub 15 (5 + k10), co daje 56 punktów. MD = 40 oraz 14 (10 + k10) lub 27 (20 + k10), w sumie 67 punktów. UM = 50, zwiększone o 1 (k10) lub 13 (10 + k10), czyli 63 punkty. CH = 30, powiększone o 7 (k10) albo 17 (10 + k10), razem 47 punktów. PR = 20 zwiększone o 11 (10 + k10) lub 12 (10 + k10), łącznie 32 punkty. I na koniec WI = 10 oraz 0 ze szpiega lub 22 (20 + k10) za kapłana, czyli 32 punkty. Podsumowując, nasze współczynniki prezentują się następująco: ŻYW = 113, SF = 102, ZR = 57, SZ = 55, INT = 56, MD = 67, UM = 63, CH = 47, PR = 32, WI = 32. Na tym jednak nie koniec. Musimy bowiem 9 razy wykonać rzut k50 (36, 25, 6, 49, 22, 39, 14, 1, 29) i według uznania przydzielić je do wszystkich parametrów, z wyjątkiem ŻYW. Dla naszej postaci najważniejsze będą ZR oraz SZ (w końcu w pierwszej kolejności to łotr), a także pomocnicze współczynniki społeczne, za które odpowiadają CH i PR oraz WI, dzięki której będziemy mogli rzucać zaklęcia. W efekcie nasz wybór może prezentować się następująco: ŻYW = 113, SF = 102 + 1 = 103, ZR = 57 + 29 = 86, SZ = 55 + 39 = 94, INT = 56 + 14 = 70, MD = 67 + 22 = 89, UM = 63 + 6 = 69, CH = 47 + 36 = 83, PR = 32 + 25 = 57, WI = 32 + 49 = 81. Oczywiście ktoś inny, o zupełnie innej koncepcji tego bohatera, mógłby przydzielić wylosowane wartości na własny sposób.

Pora na **losowanie zawodów**. Mamy 89 punktów MD, co uprawnia nas do 2 rzutów (89 dzielimy na 30 i zaokrąglamy w dół) i odczytanie wyników z tabeli zawodów mieszczaństwa. Kości wskazują 16 oraz 46, co daje odpowiednio czeladnika szkutnika (może budować łodzie i ma dodatkowe 10 punktów do MD) oraz czeladnika piwowara (może warzyć piwo i ma dodatkowe 10 punktów do PR). To oznacza, że przed zakończeniem szkolenia nasza PR wzrosła do 67 punktów, zaś MD do 99. Dzięki temu ostatniemu, zyskujemy prawo do nauczenia się dodatkowego zawodu (99 podzielić na 30 to, po zaokrągleniu w dół, 3). Rzućmy więc jeszcze raz k100: 01 – a więc zawód arystokracji. Kolejny rzut k100, tym razem sprawdzany w tabeli szlachty: 77, czyli zbrojmistrz (czeladnik, czyli potrafi naprawiać i wytwarzać broń).

Przyszła kolej na **obliczenie odporności**. Zacznijmy od bazowych – psychicznej (1/20 ŻYW + 1/10 INT + 1/10 MD + k10) co daje 5 + 7 + 9 + 10 = 31 oraz fizycznej (1/10 ŻYW + 1/20 SF + k10) czyli 11 + 5 + 10 = 26. Przeliczmy sobie odporności: odp. nr 1 (bazowa psychiczna + 1/10 INT + 10 z rasy + większy z przyrostów obu profesji: 10 + k10 lub 10 + k10) = 31 + 7 + 10 + 15 = 63, odp. nr 2 (bazowa psychiczna + 1/10 MD + 0 z rasy + większy z przyrostów obu profesji: 10 + k10 lub 10 + k10) = 31 + 9 + 0 + 17 = 57, odp. nr 3 (bazowa psychiczna + 1/10 WI + 20 z rasy + większy z przyrostów obu profesji: 0 lub 20 + k10) = 31 + 8 + 20 + 26 = 85, odp. nr 4 (bazowa psychiczna + 1/10 CH + 10 z rasy + większy z przyrostów obu profesji: 10 + k10 lub 10 + k10) = 31 + 8 + 10 + 14 = 63, odp. nr 5 (bazowa psychiczna + 1/10 UM + 10 z rasy + większy z przyrostów obu profesji k10 lub k10) = 31 + 6 + 10 + 9 = 56, odp. nr 6 (bazowa fizyczna + 1/20 SF + 0 z rasy + większy

z przyrostów obu profesji: 20 + k10 lub 10 + k10) = 26 + 5 + 0 + 25 = 56, odp. nr 7 (bazowa fizyczna + 1/10 ZR + 0 z rasy + większy z przyrostów obu profesji: 0 lub 0) = 26 + 8 + 0 + 0 = 34, odp. nr 8 (bazowa fizyczna + 1/20 ŻYW + 0 z rasy + większy z przyrostów obu profesji: 10 + k10 lub 0) = 26 + 5 + 0 + 15 = 46, odp. nr 9 (bazowa fizyczna + 1/10 SZ + 10 z rasy + większy z przyrostów obu profesji: 0 lub 0) = 26 + 9 + 10 + 0 = 45, odp. nr 10 (bazowa fizyczna + 1/10 PR + 0 z rasy + większy z przyrostów obu profesji: 0 lub 0) = 26 + 6 + 0 + 0 = 32.

Następnym etapem jest **nauka języków**. Z racji pochodzenia Arakas zna język wspólny, zaś ze względu na profesję kapłana, uczy się także czytać i pisać. Do tego otrzymujemy 2 dodatkowe biegłości językowe (INT = 70 dzielona przez 30 i zaokrąglana w dół). Postać jest szpiegiem, więc wybór idzie na drugi z najpopularniejszych języków Ornwaru, czyli orkowy (1 punkt biegłości językowej), a z racji że jest szpiegiem, ostatni punkt wydajemy na naukę czytania i pisania po orkowemu.

W kolejnym kroku **wybieramy biegłości** postaci. Szpieg posiada 3 Talenty i minimalną biegłość równą 45, kapłan zaś 3 Talenty i minimalną biegłość 35 – z tego zestawienia wybieramy oczywiście wyższe wartości. Człowiek posiada dodatkowe punkty do grupy rapierów (+10) oraz broni drzewcowej (+5). Ta druga, z racji rozmiaru i nieporęczności, raczej odpada, ale rapiery wydają się być w porządku. Pierwszy Talent wydajemy zatem na walkę bronią z grupy rapierów. Drugi przeznaczymy na walkę bez broni i bronią improwizowaną, czyli walki uliczne – w profesji szpiega mogą się one bardzo przydać. Pozostał nam jeszcze jeden Talent, ale na tę chwilę go zostawimy – może przydać się w przyszłości na dodatkowe szkolenie, a obecnie nie ma chyba potrzeby uczenia się walki za pomocą kolejnej grupy broni. Rzucamy więc dwa razy k50, aby wyznaczyć przyrosty biegłości w efekcie szkolenia: 6 i 24. Szału nie ma, ale w połączeniu z biegłością minimalną równą 45, otrzymujemy 69 (biegłość w rapierach) oraz 51 (biegłość w walkach ulicznych).

Pozostaje nam **wybrać wiarę**, a że Arakas jest także kapłanem, nie jest to wybór łatwy. Szpiedzy kojarzą się z Jokarotem, zaś łotrzykowie ogólnie – z Rojberem. Oba te wybory są bardzo oczywiste, spróbujmy więc wybrać coś nieco mniej typowego. Niech będzie Tandor, który jako strażnik wiedzy może być świetnym wytłumaczeniem dla szpiegowskich zapędów postaci.

Współczynniki pomocnicze stanowią uzupełnienie naszej postaci. *Antyodporność*, dopóki nie przekroczymy 100 punktów UM oraz nie uzyskamy 1 poziomu w profesji kapłana, wynosi 0 punktów. *Antymagii* standardowe postacie zwykle nie posiadają. *Energia Życiowa* to suma 1/10 części wszystkich podstawowych współczynników, czyli 11 + 10 + 8 + 9 + 7 + 9 + 6 + 8 + 6 + 8 = 82 punkty. *Granicę Normalności* wyznaczamy jako sumę 1/10 części INT, MD, UM i WI czyli 7 + 9 + 6 + 8 = 30 punktów. Dalej jest *Intuicja*, czyli 1/10 INT = 7. Obronę, Skuteczność, Trafienie i Wyparowania zostawiamy sobie na później, gdyż wymagają wyboru broni oraz zbroi. Kolejnym krokiem są *współczynniki społeczne*: Dyplomacja (1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 MD) = 8 + 6 + 9 = 23, Handlowanie (1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 SZ) = 8 + 6 + 9 = 23, Manipulacja (1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 INT) = 8 + 6 + 7 = 21, Obycie (1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 ZR) = 8 + 6 + 8 = 22 oraz Zastraszanie (1/10 CH + 1/10 PR + 1/20 SF) = 8 + 6 + 5 = 19. Dalej jest *Wytrzymałość* (1/10 ŻYW + 1/10 SF) = 11 + 10 czyli 21, przy czym musimy pamiętać, że obciążenie postaci obniża wartość tego parametru. I na koniec *ZW* czyli 1/10 WI = 8.

Dodatkowym współczynnikiem pomocniczym, potrzebnym tylko profesjom czarującym są Punkty Magii. Wyliczamy je dodając do siebie 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 CH + 1/10 UM + 1/10 WI, czyli 7 + 9 + 8 + 6 + 8 = 38 PM.

Ustalmy **wiek i początkowe doświadczenie**. Na poszukiwanie przygód postać wyrusza w wieku 15 lat (pełnoletność) lecz szkolenie w dwóch profesjach każe nam dodać do tego kolejne 10 lat, po dwa lata za każdy zawód (czyli łącznie 6) oraz k10 za wszelkie nieprzewidziane okoliczności: 7. Łącznie nasz bohater ma 38 lat, co oznacza że jest już dojrzałym mężczyzną. Jeśli chodzi o doświadczenie, to szpieg ma 2k10 = 6 + 3 = 9 PD, zaś kapłan 2k10 = 7 + 4 = 11 PD. Do tego dochodzi 3k10 za trzy wyuczone zawody, czyli 3 + 9 + 10 = 22 PD (po 11 do każdej profesji).

Na sam koniec został nam **wybór ekwipunku** i ewentualne zakupy. Szpieg dostaje sztukę broni jednoręcznej lekkiej, zwykłe ubranie, krzesiwo i hubkę, komplet cynowych naczyń, derkę, dobre ubranie na zmianę i zestaw do charakteryzacji. Kapłan zaś ma prawo do broni jednoręcznej, ubrania podróżnego, modlitewnika i symbolu wyznawanego boga. Broń wybieramy z grupy rapierów (niech będzie jednoręczny rapier), zaś za opancerzenie niech posłuży kapłańskie ubranie podróżne, aby – przynajmniej na początku przygody – nie odstawać za bardzo wyglądem od przeciętnego kapłana.

Wróćmy zatem do obliczenia **Trafienia i Skuteczności**, a także **Obrony i Wyparowań**. Trafienie będzie równe BG w broni + 1/10 SF + 1/10 ZR, czyli 69 + 10 + 8 = 87 punktów w przypadku rapiera oraz 51 + 10 + 8 = 69 dla walk ulicznych. Skuteczność rapiera to BG/100 × wartość nominalna + 1/4 SF, czyli 0,69 × 120 + 25 = 107 obrażeń kłutych i 0,69 × 80 + 25 = 80 obrażeń tnących. Obrona z rapiera to 0,69 × 17 czyli 11 punktów. Skuteczność walk ulicznych będzie wynikała z podejmowanych działań. Jeśli chodzi o Obronę i Wyparowania, to wynikają one wyłącznie z noszonego odzienia (skóra człowieka nie modyfikuje tych wartości), a zatem 10/15/20 wyprowań na obrażenia kłute/tnące/obuchowe oraz dodatkowe 3 punkty do obrony. Takie odzienie w żaden sposób nie ogranicza postaci, dzięki czemu może ona czerpać korzyści obrony ze ZR powyżej 50 punktów. Zatem łączna obrona postaci w walce wyniesie 36 (nadwyżka ZR ponad 50) + 3 (za ubranie podróżne) + 11 (gdy Arakas dobędzie rapiera) = 50 punktów.

Informacje podstawowe

Wybrane i wylosowane informacje opisujące postać, jej wygląd, pochodzenie, wiarę oraz dane dotyczące jej profesji.

Zawody postaci

Wyuczone zawody bohatera ze wskazaniem poziomu ich zaawansowania: czeladnik, specjalista lub mistrz.

Znajomość języków

Języki, które w swoim życiu poznała postać, wraz z informacją o umiejętności czytania i pisania.

Dodatkowe umiejętności

Umiejętności uzyskane poprzez zawody i dodatkowe szkolenia, wraz z informacją o szansie ich powodzenia. Można tu zawrzeć także częściej wykorzystywane zdolności uniwersalne.

Wyuczone biegłości

Spis biegłości postaci w wyszkolonych grupach broni. Dodatkowo zawiera informację o minimalnej biegłości, podnoszonej przy każdym awansie postaci na kolejny poziom doświadczenia. Biegłość minimalna jest wartością biegłości postaci w każdej niewyuczonej grupie broni.

Odbyte szkolenia

Informacje na temat ukończonych przez postać kursów, na które zostały wydane jej Talenty.

Aktywne efekty magiczne

Zapisy na temat przekleństw, błogosławieństw i czasowo oddziałujących na postać efektów magicznych.

Obrona postaci

Informacje o obronie i wyparowaniach, wynikajacych z rasy postaci oraz noszonego przez nią opancerzenia.

Wartość OBR jest sumą całkowitej ochrony postaci ze skóry, Zręczności oraz czynników opisanych w pierwszej kolumnie.

Ograniczenia zapisuje się za pomocą dwóch ułamków, np. 1/2 ZR, 1/3 SZ. Wyparowania zapisuje się w następującej kolejności: obrażenia kłute/tnące/obuchowe.

WYT opisuje całkowitą wytrzymałość zbroi, od której odejmuje się ilość otrzymanych na skutek walki uszkodzeń.

Majątek postaci

Ekwipunek postaci trzymany przy sobie i na sobie, a także pozostawiony w domu, karczemnej izbie czy posiadanym wierzchowcu.

Zasoby finansowe dzielą się na srebro i złoto (a także inne, rzadsze kruszce). 1 sztuka złota = 100 sztuk srebra.

Punkty Doświadczenia z podziałem na profesje (w przypadku postaci dwuprofesyjnych).

Współczynniki podstawowe

Wartości współczynników wygenerowanych w trakcie tworzenia postaci. Wartości 1/2 i 1/10 są opcjonalne. Aktualna ŻYW to współczynnik pomniejszony o otrzymane i niewyleczone obrażenia. Aktualna ZR i SZ są współczynnikami zredukowanymi o ograniczenia zbroi itp. Aktualna PR może być zwiększona poprzez noszone odzienie i biżuterię lub zmniejszona przez posiadane blizny. Wszystkie parametry mogą być modyfikowane przez magię, przekleństwa itp.

Opcjonalne współczynniki społeczne

Parametry testowane w przypadku zaistnienia konfliktu społecznego.

Dyplomacja = 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 MD.

Handlowanie = 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 SZ.

Manipulacja = 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 INT.

Obycie = 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 ZR.

Zastraszanie = 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 SF.

Odporności

Parametry testowane w przypadku fizycznego lub psychicznego oddziaływania (np. za pomocą magii) na ciało lub umysł postaci.

Bazowa psychiczna = 1/20 ŻYW + 1/10 INT + 1/10 MD + k10.

Odporność nr 1 = bazowa + 1/10 INT + rasa + profesja.

Odporność nr 2 = bazowa + 1/10 MD + rasa + profesja.

Odporność nr 3 = bazowa + 1/10 WI + rasa + profesja.

Odporność nr 4 = bazowa + 1/10 CH + rasa + profesja.

Odporność nr 5 = bazowa + 1/10 UM + rasa + profesja.

Bazowa fizyczna = 1/10 ŻYW + 1/20 SF + k10.

Odporność nr 6 = bazowa + 1/20 SF + rasa + profesja.

Odporność nr 7 = bazowa + 1/10 ZR + rasa + profesja.

Odporność nr 8 = bazowa + 1/20 ŻYW + rasa + profesja.

Odporność nr 9 = bazowa + 1/10 SZ + rasa + profesja.

Odporność nr 10 = bazowa + 1/10 PR + rasa + profesja.

Współczynniki pomocnicze

Wybrane parametry dodatkowe postaci.

EŻ = 1/10 ŻYW + 1/10 SF + 1/10 ZR + 1/10 SZ + 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 UM + 1/10 CH + 1/10 PR + 1/10 WI.

GN = 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 UM + 1/10 WI.

WYT = 1/10 ŻYW + 1/10 nieobciążonej SF.

AOdp. = 1/100 UM × POZ.

PM = 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 UM + 1/10 CH + 1/10 WI.

Umiejętności walki

Sprawność posługiwania się posiadanym orężem lub rodzaje ataków za pomocą walki wręcz.

TR = BG + 1/10 SF + 1/10 ZR (kusze +10).

SKUT = BG% × nominalna SKUT broni + 1/4 SF.

OBR = BG% × nominalna OBR broni.

Specjalizacja wynika z odbytych szkoleń: M = biegłość minimalna, B = biegłość po szkoleniu, 2B = podwójnie biegły, S = specjalista, 2S = podwójny specjalista, M = mistrz, WM = wielki mistrz.

Umiejętności profesyjne

Umiejętności, wynikające z profesji postaci, wraz z wyliczoną szansą ich powodzenia. Każda profesja do 25 POZ otrzymuje 20 umiejętności, tu dla wygody rozpisano wyłącznie umiejętności dostępne dla obu profesji od 0 POZ.

Mechanika

Niezwykle istotnym elementem gry fabularnej *Kamienne Cesarstwo* jest jej mechanika. Pozwala ona rozstrzygnąć spory, pojawiające się w grze, na zasadzie neutralnego rzutu kością i interpretacji osiągniętego wyniku. Chociaż w całych zasadach systemowych pojawia się wiele różnych oznaczeń kości (k10, k50, k100), to właśnie ta ostania, kość stuścienna, jest podstawą, na jakiej opierać będziemy interpretację wyników.

Wysokość współczynników jest więc wartością procentową, i określa szansę powodzenia wykonywanych czynności; a zatem 80 punktów Zręczności (ZR) oznacza, że postać próbująca pokonać przeszkodę terenową ma 80% szans na powodzenie tej akcji. W takiej sytuacji gracz wykonuje rzut k100 i odczytuje wynik – jeśli wylosowana wartość jest równa lub niższa niż testowana cecha (w tym przypadku 80), oznacza to sukces. Jeśli wylosowano wartość wyższą – mamy do czynienia z porażką.

Modyfikatory testu

W określonych sytuacjach Mistrz Gry może wprowadzić dodatkowe modyfikatory trudności testu. Zwykle ograniczają się one do zredukowania wartości współczynnika o połowę (test trudny) lub do 1/10 części jego wartości (test ekstremalny). Zatem postać, próbująca przeskoczyć mur wysoki na metr, przy 80 punktach ZR będzie miała szansę równą 80%, ale jeśli przeszkoda okaże się murem wysokim na dwa metry, w dodatku mocno oblodzonym, szansa spadnie do 40%. A gdyby na szczycie wspomnianego muru znalazł się jeszcze mały złośliwy goblin, depczący wspinającą się postać po dłoniach, szansa zostałaby zredukowana do 8%.

Podobnie działa to także w drugą stronę – jeżeli test jest łatwy, a do tego postać otrzyma jakąś pomoc lub zaistnieją inne okoliczności, sprzyjające powodzeniu akcji, Mistrz Gry ma prawo zmodyfikować testowaną wartość na korzyść bohatera. Zwykle jest to bezwzględna liczba np. 10 lub 20 punktów, nie powinna ona jednak przekraczać naturalnej wartości testowanego współczynnika.

Grupa bohaterów próbuje przedostać się na drugą stronę dwumetrowego, kamiennego muru. Mistrz Gry zarządza dla wszystkich łatwy test aktualnej ZR. Wszystkie postacie mają współczynnik w okolicach 100 punktów, więc test wydaje się formalnością, ale jeden z graczy nie przewidział podobnej sytuacji i udał się na wyprawę w ciężkiej zbroi, która o połowę ogranicza jego ruchy. Nie namyślając się długo pozostali oferują mu pomoc, podstawiając splecione dłonie i podsadzając go. W związku z tym MG zgadza się na maksymalne ułatwienie testu – rzut zostanie wykonany na pełną wartość ZR.

Czasami może się jednak zdarzyć, że wartość współczynnika przekracza wartość 100 punktów lub zostanie on zredukowany do bardzo niskiej wartości (por. sekcja *Walka*). Wciąż jednak postać będzie mogła oblać lub zdać dany test.

Nadrzędną zasadą, rządzącą mechaniką systemu, jest ograniczenie szansy powodzenia (lub niepowodzenia) wykonywanej akcji do maksymalnie 95%. Dlatego bez względu na wysokość danego współczynnika, wyrzucenie w teście k100 wartości z przedziału **1-5 zawsze oznacza sukces**, natomiast losowy wynik z przedziału **96-100 zawsze oznacza porażkę**. Oczywiście, w przypadku, gdy wartość współczynnika jest naprawdę wysoka, na przykład na skutek działania silnej magii przekracza próg 200 punktów, MG może zrezygnować z testu, uznając że postaci akcja udała się automatycznie.

Wartości krytyczne

Podobnie jak w przypadku innych systemów, także i tutaj możliwe jest osiągnięcie wyniku krytycznego, oznaczającego spektakularny sukces lub druzgocącą porażkę. Szansa ta zależy jednak od rzeczywistej wysokości współczynnika przyjętego do testu i kształtuje się tak, jak zostało to przedstawione w poniższej tabeli.

Wysokość testowanego współczynnika	Wynik rzutu k100	
	krytyczny sukces	krytyczna porażka
01-05	01	97-100
06-100	01-02	99-100
101-200	01-04	100
201-300	01-08	100
301-400	01-16	100
itd.		

W przypadku wystąpienia efektu krytycznego, MG ma prawo dowolnie zinterpretować jego następstwa. Jednakże w przypadku niektórych działań, takich jak walka czy rzucanie czarów, w poszczególnych sekcjach podręcznika znajdują się pomocne tabelki, które mogą (ale wcale nie muszą) pomóc Mistrzowi Gry z interpretacją rzutu.

Postać, przechodząca przez niewysoki mur, posiada 80 punktów aktualnej Zręczności. Jeśli wynik rzutu sprawdzającego zawrze się w przedziale 1-2 oznacza to krytyczny sukces – bohater cicho jak cień przemknął ponad przeszkodą i wylądował po jej drugiej stronie. Wynik w granicach 3-80 także oznacza sukces, lecz działanie to mogło przyciągnąć uwagę przechodzących obok strażników. Jeśli kości wskażą liczbę z zakresu 81-98, wówczas postać nie dała rady pokonać przeszkody i musi próbować ponownie lub znaleźć alternatywną drogą. Tu także jest szansa, że strażnicy zostali zaalarmowani. W przypadku wyniku 99 lub 100, postaci nie udało się przedostać na drugą stronę muru, a ponadto mogła skręcić kostkę i/lub automatycznie zaalarmować strażników.

Opcjonalna zasada sukcesów

Choć trzyprogowy system trudności testu (100%-50%-10%, czyli łatwy, trudny i ekstremalny) sprawdzi się w większości przypadków i będzie w zupełności wystarczający, na potrzeby związane z interakcjami społecznymi, testami przeciwstawnymi, czy określaniem stanu wiedzy bohaterów, może okazać się zbyt ogólny. Dlatego opcjonalnie można wprowadzić stopniowanie osiągniętego na kościach sukcesu, rozumianego jako wielokrotność dziesiątek, mieszczących się między testowaną wartością współczynnika, a wynikiem rzutu.

Na przykład przy wartości współczynnika 65, wyniki w zakresie 56-65 to jeden sukces, 46-55 to dwa sukcesy itd. Analogicznie w drugą stronę: wyniki w zakresie 66-75 to jeden stopień porażki, 76-85 to dwa stopnie porażki itd. Należy przy tym pamiętać, że wartości 1-5 oraz 96-100 zawsze oznaczają sukces i porażkę, nawet jeśli interpretacja tej zasady wskazywałaby inaczej (np. przy wartości współczynnika równej 124, rzut równy 96 oznacza porażkę, nawet jeśli po zastosowaniu opcjonalnej zasady wychodzą nam 3 sukcesy). Osiągnięcie efektów krytycznych zawsze oznacza spektakularny sukces lub druzgocącą porażkę, co dla osób lubiących cyferki możemy uprościć do stu poziomów sukcesu lub stu poziomów porażki. Dla porządku możemy także przypisać liczbę sukcesów wartościom progowym współczynników z podstawowych zasad – aby zdać test łatwy (100%) wystarczy jeden sukces, aby pokonać test trudny (50%) trzeba osiągnąć 5 sukcesów, zaś wykazanie się w teście ekstremalnym (10%) oznacza zdobycie minimum 10 sukcesów.

Aby zilustrować potrzebę wprowadzania dodatkowych sukcesów, posłużymy się przykładem. Podczas wędrówki grupy bohaterów przez las, nagle zaskakuje ich krwiożercza bestia. Na szczęście w drużynie znajdują się młody łowca oraz druid, którzy szybko podejmują próbę zidentyfikowania potencjalnego przeciwnika. Obydwóm test się powiódł, dlatego oboje wiedzą, że mają do czynienia z flederem – rodzajem wampira, którego dietę stanowią między innymi nieostrożni podróżni. Łowca osiągnął 3 sukcesy, dlatego wie, co to za bestia, i że stanowi ona zagrożenie (1 sukces), ponadto słyszał, że żywi się krwią, do której dostaje się, wykorzystując długie i bardzo ostre pazury (2 sukcesy), a na dodatek każde ukąszenie może skończyć się przemianą ofiary w wampira (3 sukcesy). Na szczęście bardziej doświadczony druid osiągnął lepszy wynik i potrafi uzupełnić tę wiedzę – fleder jest wrażliwy na słońce oraz jaskrawe światło (4 sukcesy), zaś podczas pełni księżyca może zmieniać się w nietoperza (5 sukcesów). Gdyby komuś udało się uzyskać jeszcze więcej sukcesów, dowiedzieliby się kolejnych rzeczy: że bestia żywi się mięsem, także padliną, a krew jest dlań tylko dodatkiem (6 sukcesów) oraz że mimo obiegowej opinii, popularnej wśród chłopów i szarlatanów, jego ugryzienie nie różni się wiele od ugryzienia wilka czy żbika, a już na pewno nie zaraża wampiryzmem (7 sukcesów).

W przypadku bardzo wysokich i bardzo niskich wartości testowanych współczynników, czasami korzystniejsze będzie użycie systemu trudności opartego na progach, a czasami opcjonalnej zasady sukcesów. Dlatego ewentualną decyzję, co do wykorzystania jednego z nich, należy podjąć przed sesją i konsekwentnie trzymać się tego wyboru. Na przykład dla postaci o MD równych 150 punktów, szansa na powodzenie testu trudnego wynosi 75%, zaś osiągnięcie 5 sukcesów to już 95%.

Testy przeciwstawne

W określonych sytuacjach może zajść potrzeba wykonania przeciwstawnego testu na współczynniki społeczne (lub inne, np. SF). Wówczas jedna z postaci próbuje użyć swojego wpływu na inną postać, aby osiągnąć wymierne korzyści. Np. bohater, chcący zakupić nową zbroję, decyduje się targować, aby osiągnąć lepszą cenę. Wykonuje wówczas test współczynnika pomocniczego Handlowanie i określa poziom swojego sukcesu (bądź porażki). Sprzedawca oczywiście także ma prawo wykonać test tego współczynnika, tym samym osiągając pewien wynik. Jeśli wynik sprzedawcy jest lepszy (osiągnął więcej sukcesów), wówczas pozostaje on przy swojej cenie, jeśli jednak bohater był lepszy, wówczas sprzedawca może zaproponować lepszą cenę (o ile, to już decyzja MG, ale 10% to naprawdę uczciwa wielkość). Jeśli obydwie postacie osiągną podobne rezultaty, wówczas swoje zdanie narzuca postać, która ma bezwzględnie wyższą wartość współczynnika Handlowanie. Uwaga: ujemne wartości sukcesów także mogą świadczyć o udanym teście przeciwstawnym – o ile tylko przeciwnik rzucił jeszcze gorzej.

Czasami, lecz tylko w przypadku współczynników społecznych, może się zdarzyć sytuacja, w której testowane będą różne parametry. Wyobraźmy sobie sytuację, gdy młody łotrzyk wchodzi do karczmy w ciemnej alejce, gdzie spotyka się bardzo niewyszukane towarzystwo. Już za progiem zaczepia go ponury typ o nieprzyjemnej aparycji, żądając sakiewki za wstęp i wyciągając groźnie wyglądającą pałkę (rzuca na Zastraszanie). Łotrzyk wie, że górujący nad nim o głowę drab złamie go jak trzcinę, jeśli tylko popróbuje mu się postawić (Zastraszanie nie jest jego najmocniejszą cechą), ale próbuje wyjść z sytuacji obronną ręką; wykorzystując Oszukiwanie mówi, że jest znajomym właściciela i jeśli drab chce się o tym przekonać, to zaprasza ze sobą, bo właśnie mają się spotkać. Podsumowując: napastnik rzuca na Zastraszanie, a obrońca na Oszukiwanie. Spór wygra ten, kto osiągnie lepszy wynik – a wtedy przegrany musi odpuścić lub liczyć się z konsekwencjami fabularnymi.

Dwóch bohaterów postanowiło sprawdzić, który jest silniejszy, dlatego zdecydowali się na pojedynek, poprzez siłowanie na rękę. Pierwszy z nich posiada 180 punktów SF, drugi zaś – 150. Gracze wykonują testy przeciwstawne: pierwszy wyrzucił 67 (12 sukcesów), drugi zaś 28 (13 sukcesów). Oznacza to, że z pojedynku zwycięsko wyszedł właśnie ten drugi. Jednak w przypadku stosowania trudności progowych (100%, 50%, 10%), obydwoje osiągnęli próg testu trudnego (mieszczącego się w granicy 50%, ale nie niższego od 10%), zatem zwyciężyłby ten, który ma większą wartość SF. To wskazywałoby jednak na wygraną pierwszego bohatera.

Testy progresywne

W uzasadnionych przypadkach (decyzja Mistrza Gry), jeśli nie wystąpił efekt krytycznej porażki, istnieje możliwość ponawiania nieudanego rzutu, celem powtórzenia wykonywanej czynności (np. pokonania przeszkody terenowej). Aby jednak nie rzucać kością w nieskończoność, tj. aż statystycznie znikoma szansa zaistnieje, stosuje się test progresywny, tj. o rosnącym stopniu trudności. Zatem każdorazowo powtarzana czynność robi się trudniejsza o 20 punktów. Należy przy tym pamiętać, że wraz ze wzrostem trudności testu, może wzrosnąć także szansa na wystąpienie krytycznej porażki.

Bohater próbuje pokonać niewysoki mur, a jego aktualna ZR wynosi 105 punktów. Niestety, kości okazały się mało łaskawe i wypadła wartość 99, co oznacza automatyczną porażkę – jedno oczko wyżej i prawdopodobnie postać skręciłaby kostkę. Mistrz Gry zgadza się na to, aby gracz wykonał kolejny rzut, lecz tym razem szansa zostaje zredukowana o 20, zatem liczy się tylko 85 punktów ZR bohatera. Jednocześnie wzrasta też szansa na wystąpienie krytycznego niepowodzenia – ponowne wyrzucenie wartości 99 (lub 100) będzie oznaczało przykre konsekwencje. Rzut nieudany nie przekreśla jednak możliwości przekroczenia muru – jednak trzecia próba ograniczy tę szansę do 65%.



Walka

Nieodłącznym elementem gry jest walka, dlatego temu aspektowi poświęcimy całą niniejszą sekcję. Walka rozgrywa się w **rundach** – umownych jednostkach czasu, które dla uproszczenia możemy uznać za odpowiadające 10 sekundom. W trakcie każdej rundy postać może wykonywać różne akcje, które są ograniczone poprzez Szybkość postaci (SZ). Mniejszą jednostką czasu od rundy jest **segment**, jego jednak nie da się jednoznacznie przypisać do czasu, ponieważ jeden segment oznacza 10 punktów SZ, a zatem różne postacie będą w jednej rundzie dysponowały różną ilością segmentów. Najmniejszą jednostką jest **moment** – runda dzieli się na momenty według malejącej SZ walczących.

Naprzeciwko siebie staje dwóch przeciwników: młody giermek o SZ równej 75 pkt. oraz jego nauczyciel o SZ równej 110 punktów. Giermek w trakcie rundy ma zatem do wykorzystania 7 segmentów, a w tym samym czasie jego nauczyciel może użyć 11 segmentów. Jako że nauczyciel jest szybszy, swoje działanie rozpoczyna w 110 momencie rundy. Giermek swoje działania rozpocznie w 75 momencie rundy, czyli ponad 3 segmenty później.

Każde, najmniejsze nawet działanie, wykonywane w czasie rundy, zajmuje określoną liczbę segmentów – mówimy wówczas o jego opóźnieniu (OP). 1 segment odpowiada jednemu prostemu ruchowi, np. podniesieniu ręki lub przestąpieniu kroku, wykrzyczeniu prostego hasła, zaczerpnięciu głębokiego oddechu. Bardziej złożone czynności, jak na przykład dobycie miecza z pochwy przy pasie (2 segmenty), czy przebycie większej odległości (1 metr na 1 segment) zajmują więcej czasu. Poszczególne bronie, w zależności od ich rozmiaru i wagi, mają na stałe przypisaną wartość opóźnienia – informuje ona, ile czasu zajmuje atak, wraz z powrotem do pozycji wyjściowej, a w przypadku broni strzeleckich, także jej przeładowaniem. Na przykład pojedyncze cięcie nożem domyślnie zajmuje 1 segment, zaś pchnięcie rapierem 2 segmenty. Strzał z łuku to czynność bardziej skomplikowana, dlatego zajmie aż 5 segmentów. Ponadto należy pamiętać, że niektóre zdolności mogą modyfikować opóźnienie, na przykład gdy postać walcząca nożem zapragnie wykonać przycelowanie, aby zwiększyć swoją szansę na trafienie przeciwnika, opóźnienie broni staje się dwukrotnie większe, dzięki czemu wzrasta do 2 segmentów.

Bronie posiadają jeszcze jeden dodatkowy parametr – ilość ataków dostępnych w rundzie. Im mniejsza i bardziej poręczna broń, tym tych ataków będzie więcej, należy jednak pamiętać, że małe bronie zadają zwykle mniejsze obrażenia. Jeżeli SZ postaci na to pozwala, może ona wykonać dokładnie taką ilość ataków, jaka znajduje się przy charakterystyce broni, zaś pozostałe segmenty może (lecz nie musi) wykorzystać na inne czynności, np. poruszanie się lub wypowiedzenie jakichś słów. Niewykorzystane w rundzie punkty SZ, przepadają.

Osobnym zagadnieniem jest sytuacja, gdy SZ nie pozwala postaci na wyprowadzenie wszystkich dostępnych jej ataków. Wówczas, rozpoczynając atak, może dokończyć go w drugiej rundzie, korzystając z pozostałej po pierwszej rundzie SZ. Mówimy wówczas o **przeniesieniu Szybkości** na kolejną rundę.

Gdy giermek o SZ równej 75 punktów dobędzie bojowego topora o opóźnieniu 4 i 2 atakach na rundę, w pierwszej rundzie zaatakuje tylko raz, lecz wciąż pozostanie mu 35 punktów SZ (trochę ponad 3 segmenty), w czasie których nie zdąży już zaatakować. Rozpoczynając drugi atak (bez szansy na jego skończenie w tej rundzie), wie że dzięki temu w kolejnej rundzie zaatakuje wcześniej. Zaoszczędzone 35 punktów zwiększa chwilową SZ w drugiej rundzie, traktujemy więc postać jakby jej SZ wynosiła 75 + 35 = 110 punktów SZ (11 segmentów). To oznacza, że po upływie 4 segmentów, w 70 momencie drugiej rundy, wyprowadzi on swój pierwszy atak, a później kolejny w 30 momencie. W związku z wykorzystaniem w tej rundzie limitu ataków toporem, giermek nie może już rozpocząć kolejnego ataku, a zatem nie ma prawa kolejny raz przenosić SZ. Oznacza to, że trzecią rundę walki rozpoczyna z SZ równą 75 i znów zdoła wyprowadzić tylko jeden atak.

Mechanizm rozgrywania walki

Sytuacja na polu walki może wyglądać różnie i od wielu okoliczności zależy jak i kiedy się rozpocznie. Sprawa jest prosta, gdy dwóch rycerzy umówi się na pojedynek w samo południe. Gorzej jednak, gdy zdradziecki łotr wystrzeli podstępną strzałę z ukrycia, w kierunku nic niespodziewającego się wojaka. Dlatego każdą walkę, jeśli jest to uzasadnione fabularnie, rozpoczynamy od **sprawdzenia zaskoczenia przeciwników**, czyli testu aktualnej SZ zaskakiwanej postaci (ten test także może być modyfikowany przez dodatkowe czynniki ułatwiające lub utrudniające atak z zaskoczenia – w przypadku ataku z ukrycia, np. przez napastnika będącego pod wpływem czaru niewidzialność, test zaskoczenia wykonuje się na połowę

aktualnej SZ. Atak na postać śpiącą, związaną lub unieruchomioną traktuje się jako automatycznie udany). Jeśli ofierze udało się zdać ten test, rozpoczynamy walkę na równych warunkach, jeżeli jednak go obleje, napastnik zyskuje jedną darmową rundę na dowolne działania, podczas której atakowany nie wie, co się dzieje, i korzysta tylko ze swojej biernej obrony, czyli obrony należnej z racji noszonej zbroi i aktywnie działającej magii, pomniejszonej o 30 punktów (chwilowa ZR postaci liczona jest jako 0).

Gdy mamy już rozstrzygnięte zaskoczenie, sprawdzamy która z biorących udział w walce postaci posiada większą SZ. To właśnie **najszybszy z walczących rozpoczyna działania** w rundzie, deklarując, co pragnie zrobić. Nie oznacza to jednak, że zaatakuje pierwszy, bo liczy się także opóźnienie podejmowanych działań.

Wracając do przykładu ze zdradzieckim łotrem (SZ = 93, łuk z opóźnieniem 5 i 1 atakiem na rundę) oraz wojakiem (SZ = 81, nóż z opóźnieniem 1 i 3 atakami na rundę). Rozpoczynamy od sprawdzenia zaskoczenia – wojak raczej nie spodziewa się ataku z ukrycia, dlatego musi wykonać rzut na 1/2 akt. SZ. Szczęśliwie dla niego test się powiódł – być może łotr zahaczył o coś połą płaszcza, a może to instynkt starego wygi ostrzegł go w samą porę przed niebezpieczeństwem. Obaj walczący rozpoczynają starcie w tej samej rundzie. Pierwszy jest łotr, który ma 1 atak z opóźnieniem 5 (zaatakuje zatem w 43 momencie rundy). W tym czasie wojak może podjąć swoje działanie – widząc zagrożenie, dobywa noża (opóźnienie 2, skończy w 61 momencie rundy) i wciąż jeszcze może działać. Napastnik jest poza skutecznym zasięgiem pchnięcia nożem, dlatego postać decyduje się na rzut, z opóźnieniem 1 segment (który zakończy się w 51 momencie rundy, a zatem wciąż przed zakończeniem strzału z łuku). Wojak mógłby podjąć kolejny atak, gdyż pozwalają mu na to 3 ataki w rundzie, ale nie ma już broni. Może sięgnąć do pasa po kolejny nóż, ale zanim to uczyni (opóźnienie 2, czyli w 31 momencie), łotr dokończy swój strzał.

Należy liczyć się z tym, że wszędzie tam, gdzie rozpocznie się walka, ktoś może ucierpieć. O tym kto i jak bardzo ucierpi, będzie decydować sprawność wszystkich walczących (rozumiana jako ich współczynniki), taktyka przeprowadzanych działań (czyli wyboru zdolności, z których skorzystają) oraz odrobina szczęścia. Kiedy dojdziemy do momentu, w którym dochodzi do zadania ciosu, musimy określić, czy atakujący dosięgnie swojego celu. Aby tego dokonać, musimy zestawić wartość Trafienia napastnika z wielkością Obrony postaci broniącej się. Trafienie (BG + 1/10 SF + 1/10 ZR) pomniejszamy o wartość Obrony (wynikającej ze ZR, używanej broni, zbroi i magii), otrzymując **aktualne Trafienie** – wielkość, która staje się podstawą naszego rzutu sprawdzającego.

Nasz zaatakowany wojak posiada 95 punktów Trafienia (BG = 76, SF = 110, ZR = 80), natomiast łotr dysponuje obroną równą 50 punktów (ZR = 90 daje 40 punktów obrony, zbroja kolejne 10, łuk to niestety broń o współczynniku obrony równym 0). Aktualne Trafienie w łotra wynosi zatem 45. Wojak ma zatem ma szansę na dosięgnięcie wroga równą 45%.

Trafienie przeciwnika oznacza możliwość zadania mu obrażeń, które wynikają z charakterystyki używanej broni, sprawności jej użycia (biegłości), bonusu wynikającego z SF postaci oraz czynnika losowego. Można wyrazić to wzorem: *(bazowe obrażenia) × BG + 1/4 SF ± k50*. Samo trafienie nie oznacza jednak, że poleje się krew. Czasami zdarza się tak, że noszona zbroja ochroni postać przed obrażeniami – mówimy wtedy o wyparowaniu ran. Im lepsza i cięższa zbroja, tym większy współczynnik wyparowań, który odejmujemy od siły raniącej ciosu, który dosięgnął celu.

Wojakowi udało się trafić łotra, policzmy więc zadawane obrażenia. Bazowe obrażenia z rzutu nożem wynoszą 50 punktów, po przemnożeniu tego przez biegłość (76%) otrzymujemy 38. Bonus z SF postaci to 1/4 ze 110, czyli po zaokrągleniu 28. Dodatkowo wykonujemy rzut k100 – ilość punktów powyżej 50 oznacza o ile obniżamy liczbę zadawanych obrażeń, zaś wartości równe i poniżej 50 mówią nam o ile zwiększamy obrażenia. Z naszego rzutu wyszedł bonus dodatni wynoszącu 11 obrażeń. Razem otrzymujemy zatem 38 + 28 + 11 = 77 ran kłutych. To jednak nie koniec, gdyż łotr posiada lekką kolczugę o 20 punktach wyparowań obrażeń kłutych. Oznacza to, że nóż zada mu 57 obrażeń.

Zadane obrażenia odejmujemy od aktualnej ŻYW postaci. Jeśli współczynnik pozostaje powyżej zera, możemy przejść do rozpatrywania kolejnego ciosu, o ile żadna ze stron nie zadecyduje o poddaniu się, bądź ucieczce. Bez względu na przebieg walki, po jej zakończeniu zwykle pozostają rany, które trzeba opatrzyć. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji *Rany i ich leczenie*.

Uproszczone zasady walki

Walka w *Kamiennym Cesarstwie* jest dość skomplikowana i czasochłonna, zaś stopień skomplikowania i czasochłonność rośnie wraz z ilością postaci, biorących udział w starciu. I choć wiele z opisywanych wcześniej wartości oblicza się przed sesją i można je szybko odczytać z karty postaci, postanowiliśmy stworzyć zasady uproszczone, które mogą zostać wykorzystywane przez grupy pragnące bardziej skupić się na odgrywaniu niż mechanice lub do rozgrywania dużych starć z mało znaczącymi przeciwnikami. Mimo pewnych uproszczeń, osiągane dzięki tym zasadom wyniki są bardzo zbliżone do wyników klasycznych starć.

Główną przeszkodą w szybkim rozgrywaniu walki jest obsługa dużych, nierzadko trzycyfrowych liczb. Aby usprawnić liczenie w pamięci poszczególnych wartości, będziemy posługiwać się zatem liczbami dziesięć razy mniejszymi – czyli z pominięciem cyfry jedności (bez oglądania się na zaokrąglania, po prostu wartości z przedziału 150-159 zawsze będą równe 15, a wartości z przedziału 70-79 będą wynosiły 7). Redukcja będzie dotyczyła Szybkości, Trafienia, Obrony, zadawanych obrażeń oraz wyparowań. Dodatkowo pomijamy losowy modyfikator obrażeń, zaś od ŻYW będziemy odpisywać dziesięciokrotność wyliczonych tym sposobem ran. Rzuty zostaną wykonane kością k10. Spójrzmy zatem na naszą walkę łotra z wojakiem rozgrywaną tym sposobem.

Wojak jest atakowany z zaskoczenia przez zdradzieckiego łotra. Na szczęście rzut na zaskoczenie mu wyszedł i może aktywnie bronić się już od pierwszej rundy. Łotr ma szybkość równą 9, opóźnienie 5 i jeden atak, który wykona w 4 momencie rundy. Wojak z szybkością 8 dobywa noża (akcja o opóźnieniu 2), a następnie wykonuje rzut z opóźnieniem 1, który dociera do celu w 5 momencie rundy. Trafienie wojaka odczytujemy z karty postaci (i redukujemy na potrzeby uproszczonej walki) – wynosi 9. Obrona łotra to 5, a zatem w rzucie k10 wojak musi osiągnąć wynik z przedziału 1-4. Rzut się powiódł, a zatem obliczmy obrażenia: skuteczność broni, odczytywana z karty postaci (po redukcji) wynosi 6. Pomniejszamy tę wartość o wyparowania kolczugi, czyli 2 punkty i zostaje nam 4 – a to oznacza, że od ŻYW łotra odpisujemy 40 punktów.

Atak okazyjny

Każda postać posiada możliwość wykonania ataku okazyjnego, czyli dodatkowego uderzenia, wyprowadzanego w postać, która wycofuje się ze zwarcia. Taki atak możliwy jest do wykonania tylko raz w rundzie i zawsze wobec jednego z wycofujących się wrogów, ale nie wlicza się do limitu ataków w rundzie i nie angażuje SZ postaci (czyli nie ma dodatkowego opóźnienia). Aby się powiódł, atakujący musi wykonać rzut na aktualną SZ, zmniejszoną o 10 punktów za każdy 1 segment opóźnienia dzierżonej broni. Uwaga: okazyjny atak nie działa wobec postaci wycofującej się tyłem, ale wówczas, w każdej rundzie cofania się, musi ona wykonać udany rzut na aktualną ZR – nieudany oznacza potknięcie się i upadek.

Po krótkim starciu w zwarciu, ranny łotr decyduje się na ucieczkę. Wojak może skorzystać z okazyjnego ataku, jeśli rzuci na aktualną SZ (81), pomniejszoną o 10 punktów z racji opóźnienia noża równego 1 segment. Ma na to szansę równą 71%, czyli całkiem sporo.

Broń wtórna

Niektóre rodzaje broni (np. trójzęby) mogą posiadać ostrza wyposażone w zadziory. Mówimy wówczas o broni wtórnej. Oznacza to, że po skutecznym trafieniu i zadaniu obrażeń, ostrze zagłębiło się w ciało ofiary i będzie w nim tkwiło aż do czasu usunięcia. W przypadku walki, atakujący musi porzucić tę broń lub poświęcić kolejny atak na jej wyszarpnięcie – co spowoduje zadanie dodatkowych obrażeń, o sile połowy jej naturalnej skuteczności.

Wydobycie z ciała ostrza wtórnego wymaga udanego testu *podstaw chirurgii*. Skuteczne użycie tej umiejętności pozwala na usunięcie broni bez dodatkowych obrażeń – jeśli rzut okaże się nieudany, konieczne będzie dopisanie rannemu k100 obrażeń. Próba wydobycia wtórnego ostrza przez postać niewykwalifikowaną, możliwa jest po udanym rzucie na 1/10 aktualnej ZR (przy czym ranny samodzielnie nie może tego zrobić). Nieudany skutkuje otrzymaniem k100 obrażeń.

Niektórą broń (np. sztylety) można przerobić na wtórną, co kosztuje około 10 sztuk złota.

Dzielny łowca został postrzelony z kuszy podczas leśnego starcia z nikczemnym kłusownikiem. Bełt przebił się przez jego zbroję i zagłębił w ciało. Szybko okazało się, że pocisk posiadał paskudny zadzior, który uniemożliwiał jego bezproblemowe wyjęcie. Na szczęście w pobliżu mieszka znajomy druid, który korzystając z podstaw chirurgii, może usunąć obiekt. Łowca ma do wyboru dwie opcje – samodzielne wyszarpnięcie bełtu (co spowoduje zadanie sobie kolejnych 75 obrażeń, czyli połowę skuteczności broni) lub zwrócenie się do druida z prośbą o pomoc. Druid posada podstawy chirurgii, więc zabieg wydaje się formalnością – jeśli powiedzie mu się rzut na 1/2 aktualnej ZR, obędzie się bez dodatkowych obrażeń, jednak, w razie porażki, łowca musi liczyć się z dodatkowymi ranami (k100).

Oplątanie bronią

Niektórą broń (np. bicze) można wokół czegoś oplątać. Jeśli trafienie było skuteczne i mieściło się w granicach 1/10 BG postaci, może ona wykorzystać tę właściwość. Trafienie w dłoń trzymającą broń (konieczne jest wykonanie trafienia selektywnego – czyli TR pomniejszonego o 50 punktów) pozwala wytrącić przeciwnikowi oręż, po jego nieudanej obronie na 1/2 aktualnej ZR. Trafienie w nogę (selektywne, czyli pomniejszone o 50 punktów) pozwala wytrącić przeciwnika z równowagi, o ile jego waga (wraz z ekwipunkiem) nie przekracza 1/2 SF postaci w kilogramach i nie obroni się on rzutem na 1/2 aktualnej ZR. Trafienie w nieduży przedmiot, pozwala przyciągnąć go w zasięg ręki lub uwiesić się na nim, o ile tylko będzie on przytwierdzony na stałe do czegoś cięższego itp.

Podstępny złodziej trafił do lochu, jednak jego nieostrożny strażnik zasnął na służbie. Korzystając z posiadanej biegłości w cepach oraz kawałka znalezionego pod ścianą łańcucha, łotrzyk spróbuje owinąć jego koniec wokół nogi drewnianego stolika, na którym leży klucz do kraty, i przyciągnąć mebel w granice zasięgu swojej ręki. Jego biegłość w cepach wynosi 90 punktów, a zatem ma 9% szansy na powodzenie wykonywanej akcji. Tak czy inaczej, strażnik może coś usłyszeć – Mistrz Gry informuje, że jeśli powiedzie się test połowy aktualnej SZ gwardzisty, obudzi się on i z pewnością nie będzie zadowolony z poczynań złodzieja.

Szarża i antyszarża

Skuteczne wykorzystanie zdolności szarży wierzchowcem (najazd z odległości minimum 6 metrów) lub wykonanie szarży pieszej (wymagane minimum 4 metry rozbiegu), po skutecznym trafieniu w przeciwnika, pozwala zadać dwukrotnie większe obrażenia (nominalnie, a zatem przed odjęciem ewentualnych wyparowań). Postacie posiadające umiejętność *uniku*, oraz przedstawiciele kasty rycerskiej, mogą automatycznie uchylić się przed atakiem tego typu, wykonując rzut na 1/2 aktualnej ZR, zmniejszonej o 1 punkt na POZ szarżującego. Jeśli konno szarżują na siebie dwie postacie posiadające tę zdolność, każda z nich, po otrzymaniu uderzenia, ma prawo wykonać rzut na 1/2 odporności nr 4 (szok), a jeśli okaże się on skuteczny, obrażenia redukowane są o połowę (czyli wracają do normalnego poziomu).

Dwóch rycerzy szarżuje na siebie podczas pojedynku, licząc na zadanie przeciwnikowi podwójnych obrażeń. Obydwoje trafiają. Każdy z nich ma szansę na uniknięcie ataku po udanym rzucie na 1/2 aktualnej ZR pomniejszonej o 1 na każdy POZ przeciwnika. Następnie (o ile nie uniknęli) mogą wykonać rzut na 1/2 odporności nr 4, aby uniknąć otrzymania podwójnych obrażeń. Broń każdego z nich, jeśli doszła do celu, z ogromną siłą uderza w pędzącego przeciwnika, dlatego należy przetestować jej wytrzymałość, aby sprawdzić, czy nie uległa złamaniu. W przypadku takiego uderzenia, oprócz otrzymania obrażeń, rycerz musi przetestować umiejętność jeździectwa, aby sprawdzić, czy utrzymał się w siodle. Jeśli rzut się nie powiedzie, upadek z konia oznacza dla niego otrzymanie dodatkowych k50 obrażeń od wstrząsu (a zatem bez wyparowań). Jeśli będzie miał wyjątkowego pecha, może dodatkowo uderzyć się w głowę i stracić przytomność na k10 rund (testowane rzutem na odporność nr 4).

Niektóra broń drzewcowa umożliwia wykonanie antyszarży, polegającej na wbiciu przed sobą oręża i wystawienie go na szarżującego przeciwnika, celem wykorzystania przeciw niemu jego własnego impetu. Przed rozpoczęciem rundy (przed atakiem szarżującego) należy wówczas sprawdzić trafienie obrońcy – udane powoduje nadzianie się szarżującego na wystawione ostrze i przyjęcie podwójnych obrażeń (tego ataku nie wlicza się do limitu w danej rundzie).

Szarżę i antyszarżę można wykonywać tylko za pomocą niektórych broni drzewcowych, mogących zadawać obrażenia kłute. Po skutecznym wykonaniu takiego ataku, należy rzucić na aktualną wytrzymałość użytego oręża – a jeśli rzut się nie powiedzie, broń ulega złamaniu.

Trudne warunki walki

Walka nie zawsze odbywa się w sprzyjających okolicznościach, np. na ubitej ziemi. W czasie starć może się okazać, że postacie spotkały się na piaszczystej plaży, czy na grząskim bagnisku. Czasem zwarcie nastąpi w półmroku, a innym razem – w oślepiającym świetle. Może wystąpić też sytuacja, gdy przeciwnicy spotkają się w wąskim zaułku, uniemożliwiającym sprawne zamachnięcie się bronią, albo będą walczyć w tłumie, starając się nie zahaczyć o sojusznika. W takich sytuacjach Mistrz Gry musi określić ujemne modyfikatory do Trafienia, jakie będą posiadały wszystkie walczące postacie. Wielkość takiego modyfikatora wynosi zwykle 20 punktów za każdy niesprzyjający czynnik, nie powinny jednak redukować Trafienia bardziej niż do połowy. Połowa normalnego Trafienia to szansa na dosięgnięcie przeciwnika w całkowitym mroku, czyli w sytuacji, gdy postać posługuje się innymi zmysłami, poza zmysłem wzroku.

Niektóre postacie mogą posiadać umiejętność zwaną *walką w trudnych warunkach*. Dzięki niej wszelkie ograniczenia Trafienia zostają zredukowane do połowy, co może być całkiem sporą przewagą przeciw wrogowi bez tej umiejętności.

Trzymanie na odległość

W czasie walki może się zdarzyć, że naprzeciwko siebie stają przeciwnicy uzbrojeni w oręż o różnym zasięgu. Oznacza to, że jeden z nich może wykorzystać długość swojej broni, do uniemożliwienia przeciwnikowi ataku, poprzez trzymanie go na dystans. Aby tego dokonać, musi posiadać broń co najmniej o jedną klasę dłuższą niż przeciwnik (patrz zasięg w tabelach broni), a dodatkowo wymagana jest tu broń, umożliwiająca wykonywanie ataków kłutych. Uwaga: wyjątkowo MG może pozwolić na trzymanie na odległość za pomocą broni, zadających obrażenia tnące lub obuchowe, jeżeli gracz zadeklaruje skorzystanie z umiejętności profesyjnej *młynek*.

Pierwszą rundę takiego starcia rozpoczyna się od ataku przedrundowego: postać próbująca utrzymać przeciwnika na odległość wykonuje test aktualnego trafienia –

jeśli się on powiedzie, nie zadaje obrażeń, ale przeciwnik nie może podejść na odległość skutecznego wyprowadzenia ciosu. Ma zatem do wyboru: albo bronić się i próbować podejścia w kolejnej rundzie, albo zaryzykować i dobrowolnie nadziać się na broń, zbliżając się, ale przyjmując jednocześnie podwójne obrażenia. W przypadku wybrania opcji pierwszej, postać traci swoje ataki, pozwalając trzymającemu na odległość wyprowadzać jego ciosy. Jeśli jednak zdecyduje się przyjąć obrażenia, testuje się wytrzymałość raniącej go broni, aby sprawdzić czy nie uległa ona zniszczeniu.

Nieudany atak przedrundowy oznacza, że przeciwnik może skrócić dystans i tym samym pozbawić postać o dłuższym zasięgu możliwości walki w zwarciu (chyba że jej broń także na to pozwala). Wówczas ataki oraz próbę trzymania na odległość można ponowić dopiero po cofnięciu się (ale cofanie się oznacza konieczność wykonania rzutu na aktualną ZR, zaś nieudany powoduje potknięcie się i upadek).

Trzymanie na odległość jest możliwe również w grupie. W takiej sytuacji atak przedrundowy przysługuje każdemu trzymającemu na dystans i wystarczy powodzenie tylko jednego z nich, aby przeciwnik nie mógł się zbliżyć.

Młody łowca podczas polowania natknął się na niedźwiedzia, który zaatakował w obronie swojego matecznika. Nie namyślając się wiele, bohater pochwycił włócznię i postanowił oddzielić się od zwierza jej grotem (niedźwiedź nie używa broni, przez co jego ataki mają zasięg 0). Wykonał atak przedrundowy i odniósł sukces, lecz niedźwiedź jest zbyt głupi, aby zrozumieć intencje przeciwnika. Bestia z całym impetem nadziewa się na włócznię, przyjmując podwójne obrażenia. Łowca testuje wytrzymałość broni i ku swej rozpaczy stwierdza, że pęka ona pod naporem niedźwiedziego cielska. Jeszcze tego nie wie, ale jest w poważnych tarapatach, bo rozwścieczone zwierzę wpadło w szał, przez co jego ataki staną się jeszcze bardziej niebezpieczne.

Upadki i wstawanie

Postać wycofująca się (idąca do tyłu), co rundę musi wykonywać udany rzut na aktualną ZR, w przeciwnym bowiem razie przewraca się. Poza tą, jest całkiem sporo innych sytuacji, w których także może znaleźć się na ziemi – na przykład na skutek trafienia krytycznego, użycia umiejętności *powalenie* itp. Postać leżącą (lub siedzącą) traktuje się jako nieruchomą, a zatem nie uwzględnia się jej obrony ze Zręczności, a ponadto od całkowitej OBR odejmuje się 30 punktów (za ZR równą 0). Dodatkowo taka postać może aktywnie używać tylko jednej ręki (druga służy do podpierania się), wyposażonej wyłącznie w broń JL (zarówno do wyprowadzania ataków, jak i bronienia się) albo ewentualnie tarczę.

Kiedy znajdzie się już na ziemi, postać może próbować wstawać. Nieatakowana wstaje automatycznie po upływie całej rundy (czyli na koniec tej, która nastąpi po upadku). Jeśli jednak ktoś atakuje ją podczas wstawania, musi wykonać rzut na aktualną ZR – nieudany oznacza konieczność podjęcia kolejnej próby w następnej rundzie.

Uszkodzenia zbroi i tarczy

Każdy skutecznie wyprowadzony atak, a zatem po udanym rzucie na aktualne Trafienie, powoduje powstanie uszkodzeń zbroi i tarczy. Pancerze otrzymują 1/100 zadanych obrażeń, pomnożone o współczynnik uszkodzeń broni, tarcze zaś 1/4 tej wartości. Wyjątek stanowi sytuacja, gdy broniący się używa umiejętności tarczownika lub *podstaw tarczownika* – wówczas tarcza otrzymuje 1/2 uszkodzeń.

W uzasadnionych przypadkach Mistrz Gry może zadecydować o uszkodzeniach zbroi i tarczy z powodu ataków, które nie doszły celu, ale zostały zatrzymane przez użytą osłonę – np. po zionięciach niektórych istot.

Walka pod wodą

Specyficzną sytuacją, która również może pojawić się na sesji, jest walka pod wodą. W takich warunkach skuteczne będą wyłącznie ataki o charakterze kłutym, jednak ich skuteczność raniąca jest redukowana do połowy (przed odjęciem wyparowań). Wyjątkiem od tej zasady są obrażenia zadane za pomocą broni z grypy oręża wodnego, przy wykorzystaniu biegłości tej grupy.

Walka w ruchu

Może się zdarzyć, że postacie będą zmuszone do starcia, będąc w ruchu. Zwykle taką sytuację traktuje się jako pojedyncze utrudnienie dla obydwóch walczących, według zasad opisanych w sekcji *Trudne warunki walki*. Gdyby tylko jeden z walczących był ruchomy (na przykład bohater chciałby trafić z łuku uciekającego przeciwnika), zyskuje on dodatkową OBR równą 1/10 SZ, z jaką się porusza, czyli w praktyce 1/10 pełnego współczynnika. To samo dotyczy także przeciwników latających, czy pływających, przy czym w przypadku tych ostatnich, istoty lądowe, posiadające umiejętność *pływanie*, w wodzie są w stanie osiągnąć najwyżej połowę swej naturalnej prędkości.

Przeciwnik latający, o ile nie posiada zdolności zawiśnięcia w locie na czas ataków, porusza się lotem koszącym i tylko w chwilach zwarcia może otrzymać cios wręcz. Do jego ataków musi zatem dostosować się ewentualny przeciwnik. W praktyce oznacza to niemal jednoczesne uderzenia, które są możliwe w okienku 2 segmentów wokół momentu uderzenia istoty latającej. W takiej sytuacji nie obowiązuje zasada okazyjnego ataku.

Wojownik, walczący mieczem krótkim (opóźnienie 3 i 2 ataki w rundzie) i posiadający 100 punktów SZ, został zaatakowany przez sokoła, który wykonuje atak lotem koszącym, przypadający na 30 moment rundy. Mimo tego, że bohater posiada możliwość wyprowadzenia dwóch ataków w rundzie, zdoła zaatakować tylko raz (opóźnienie równe 3 uniemożliwia zmieszczenie się w okienku 2 segmentów). Teoretycznie mógłby zaatakować w 70 momencie, jednak ptak znajdzie się w jego zasięgu dopiero w 40 momencie. Wojownik opóźnia swój atak, decydując się na wyprowadzenie ciosu, jak tylko sokół znajdzie się w odpowiedniej odległości. W razie potrzeby będzie powtarzał tę akcję w następnej rundzie.

Druid uzbrojony w sierp (opóźnienie 2 i 2 ataki w rundzie) w analogicznej sytuacji zdąży zaatakować dwa razy – pierwszy cios zostanie opóźniony do 40 momentu (w 30 momencie zaatakuje sokół), zaś drugi, z przysługujących mu ataków, wyprowadzi w momencie 20.

Walka z liczniejszym wrogiem

Jeżeli walczących jest więcej niż dwóch, przewaga liczebna może łatwo zadecydować o zwycięstwie. Ogólna zasada stanowi, że za każdego przeciwnika, powyżej pierwszego, z którym ściera się postać, jej obrona obniżona jest o 20 punktów. Tę zasadę stosuje się do każdego z walczących z osobna – jeśli siły są równe i nikt nie zadecyduje inaczej, każdy z walczących ma jednego przeciwnika. Dopiero gdy dwóch walczących zdecyduje się zaatakować tę samą postać, broniący się otrzymuje karę 20 pkt. do OBR.

Dwóch rycerzy walczy z dwoma bandytami spotkanymi na trakcie. Każdy z nich musi rozprawić się z jednym przeciwnikiem, co nie ma żadnego wpływu na parametry. Dopiero w drugiej rundzie, po tym jak jeden z niegodziwców został wyeliminowany skutecznym atakiem, sytuacja nieco się zmienia. Rycerz, który nie ma już przeciwnika, decyduje się wspomóc kolegę i razem atakują ostatniego wroga. Z tego powodu bandyta otrzymuje 20 punktów kary do OBR.

Wpływ rodzaju ataku na OBR postaci	
rodzaj ataku	Modyfikator OBR
atak twarzą w twarz	brak
atak z boku	-20 pkt.
atak od tyłu	-50 pkt.
atak na postać unieruchomioną lub śpiącą, trwający całą rundę	automatyczne trafienie
atak na postać unieruchomioną lub śpiącą, trwający 5 rund	wybrane trafienie krytyczne

Zastraszanie w walce

Walka to nie tylko machanie żelazem, ale również psychiczne oddziaływanie na przeciwnika. Groźne okrzyki, uderzenia bronią o tarczę, czy obietnice rychłej śmierci, to tylko niektóre sposoby, na wygranie walki o umysł wroga. W takich sytuacjach będziemy korzystali ze współczynnika Zastraszanie, jednak mechanika jej użycia będzie tu nieco inna.

Są dwie możliwości wykorzystania Zastraszania w czasie walki – gdy obie strony próbują się nawzajem zastraszyć lub gdy jedna strona próbuje zastraszyć drugą. W pierwszej sytuacji wykonujemy test przeciwstawny na Zastraszanie (i tylko Zastraszanie) każdego walczącego, wyznaczając w ten sposób postać, która zdominuje przeciwnika. Przegrany otrzymuje karę 30 pkt. do OBR, lecz tylko na czas pierwszej rundy starcia. W drugiej sytuacji wykonujemy test przeciwstawny Zastraszania i odporności na strach (odp. nr 2) – powodzenie atakującego powoduje zastraszenie wroga i karę 50 pkt. do jego OBR, lecz tylko na czas pierwszej rundy starcia, zaś powodzenie broniącego się w żaden sposób nie wpływa na parametry postaci.

Zmęczenie walką

Ogólna zasada mówi, że postać aktywnie wykonująca jakieś działanie (śpiew, rzucanie czarów, walka) traci 1 punkt aktualnej Wytrzymałości na rundę. Oczywiście wartość ta może być modyfikowana – na przykład wysoką lub niską temperaturą otoczenia, skutkiem działania czarów, czy też nadmiernym obciążeniem. Jeśli aktualna WYT postaci spadnie do zera, dostaje ona zadyszki na k10 rund, w czasie których nie może aktywnie się bronić (jej ZR spada do zera). Po tym okresie odzyskuje oddech i może kontynuować walkę – po trwającym k10 rund odpoczynku postać zawsze odzyskuje całą utraconą Wytrzymałość.



Magia czarodziejska

Czarodzieje są naukowcami Ornwaru, których głównym narzędziem pracy jest energia magiczna. Dzięki swojemu doświadczeniu i nabytym umiejętnościom, potrafią wpływać na nią w taki sposób, aby za jej pomocą kształtować rzeczywistość. Jednak nie zawsze tak było.

Choć sama magia funkcjonowała już znacznie wcześniej, podobnie jak energia magiczna przenikająca cały świat, po zakończeniu Wielkiej Katastrofy nie było wśród ras inteligentnych nikogo, kto potrafiłby ją okiełznać i posiadał umiejętności potrzebne do jej wykorzystania. Było to związane z niechęcią, jaką darzono czarodziejów i początkowymi próbami zwalczania wszystkiego, co magiczne. Dopiero pierwsze znaleziska wśród pozostałości po Kamiennym Cesarstwie przyniosły artefakty w postaci zapisków, które pozwoliły na ponowne odkrycie tej fascynującej i niezwykle potężnej nauki.

Gruntowne analizy znalezisk i ich zrozumienie nie były łatwe, dlatego minęły lata, zanim udało się otrzymać pierwsze znaczące efekty. W końcu jednak tego dokonano, a nie stałoby się tak, gdyby nie odkryte formuły, umożliwiające rzucenie czaru – to one stały się podstawą obecnej magii i w oparciu o nie przeprowadza się szkolenie czarodziejów w poszczególnych szkołach magii.

Magia formularna

Magia formularna, jak sama nazwa wskazuje, opiera się na opisanych formułach czarów. Pierwsze z nich zostały odzyskane z zapisków, pochodzących z czasów Kamiennego Cesarstwa, kiedy to magia była jeszcze bardziej powszechna, niż teraz, i prawdopodobnie jeszcze bardziej potężna. Kolejne formuły to już dzieło współczesnych czarodziejów, którzy poświęcali lata pracy na rozszerzaniu efektów działania znanych zapisów, aż do upragnionego finału, zakończonego zarejestrowaniem przez Wielką Kapitułę Czarodziejską nowej formuły. Nic więc dziwnego, że nie są one powszechne i, chociaż można je kupić w sklepach z utensyliami magicznymi, te bardziej złożone i autorskie formuły są pilnie strzeżoną tajemnicą. Przynajmniej do czasu formalnego ich przyjęcia, poprzez zarejestrowanie i nadanie oficjalnej nazwy, w której często pojawia się imię autora.

Magia formularna to grupa czarów, których rzucanie zostało świetnie przećwiczone przez każdego adepta sztuk magicznych, jeszcze podczas szkolenia w profesji. O ile tylko czarodziej posiada formułę czaru, który chce rzucić, i spełnia pozostałe warunki rzucania zaklęcia, może to zrobić, poświęcając odpowiednią ilość Punktów Magii i wykonując rzut na Umiejętności Magiczne.

Magia spontaniczna

Nie wszystkim czarodziejom wystarczają efekty magiczne, osiągane dzięki wykorzystaniu magii formularnej. Eksperymentują oni zatem, dodając do znanych formuł dodatkowe efekty – a to wydłużające czas trwania czaru, a to zwiększające siłę jego oddziaływania itp. Mówimy wówczas, że korzystają oni z magii spontanicznej, którą dostosowują na bieżąco do aktualnych potrzeb. Za magię spontaniczną uważa się dowolną modyfikację już istniejącej formuły, nawet jeśli oznacza to wyłącznie skorzystanie z powszechnej umiejętności profesyjnej.

I właśnie dlatego magia spontaniczna jest całkiem powszechna. Już na etapie szkolenia każdy czarodziej nabywa umiejętności, pozwalające mu na rzucenie czaru w sposób odbiegający od zapisu jego formuły. Na przykład umiejętność *kondensacji czaru* pozwala na rzucenie w rundzie kolejnego zaklęcia – jest ono jednak traktowane jako spontaniczne (bo wykraczające poza formalną zasadę jednego czaru w rundzie), dlatego rzuca się je, jak czary spontaniczne, a zatem na połowę wartości UM postaci.

Punkty Magii

Aby skutecznie rzucić czar, czarodziej musi zaczerpnąć energię magiczną, którą następnie wykorzysta do osiągnięcia zamierzonego efektu magicznego. Porcja takiej energii nazywa się Punktem Magii (PM). Proces gromadzenia PM jest złożony i czasochłonny – czarodzieje robią to podczas medytacji, dlatego aby skutecznie rzucić czar, muszą pobierać Punkty zgromadzone w ich własnym ciele. Każdy czarodziej może zgromadzić w ciele PM w wysokości wyznaczanej przez sumę 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 UM + 1/10 CH + 1/10 WI. Jest to maksymalna liczba, która będzie spadała wraz z każdym kolejnym rzuconym zaklęciem. Jedynym sposobem na odzyskanie utraconych PM jest *medytacja*, której to umiejętność dostępna jest dla każdego przedstawiciela kasty czarodziejskiej oraz jest możliwa do wyuczenia przez profesje nieczarodziejskie, ale posiadające możliwość rzucania czarów.

Wykorzystywanie wszystkich zgromadzonych w ciele Punktów Magii nie jest do końca bezpieczne. Choć początkowo może się wydawać, że posiadana ich ilość jest całkiem duża, to wraz z nauką potężniejszych zaklęć i ich wykorzystaniem, czarodzieje bardzo szybko zaczynają zbliżać się do granicy tak zwanego szoku inferycznego, który może sprowadzić na nich chorobę zawodową, a nawet gorzej – bo śmierć.

Szok inferyczny

Szok inferyczny jest powszechną nazwą stanu, w jakim znajduje się ciało i umysł czarodzieja, w chwili, gdy poziom zgromadzonych w ciele Punktów Magii spadnie do zera. Jak łatwo się domyślić, nie jest to stan naturalny, dlatego w takiej chwili adept sztuk magicznych musi wykonać rzut na szok (odporność nr 4). Nieudany oznacza śmierć czarodzieja (lub stan analogiczny), jeśli się jednak powiedzie, na ciele postaci i tak pojawiają się oznaki choroby zawodowej, dające świadectwo stanu, do jakiego się doprowadziła.

Rodzaje chorób zawodowych zależą od szkoły magii, jaką praktykuje dany czarodziej i poza efektem estetycznym, zwykle nie wpływają za mocno na samą postać. I tak na ciało alchemików działają toksyczne trucizny, będące skutkiem ubocznym magicznie generowanych przemian substancji – mogą to być przebarwienia skóry czy włosów, mogą to być mniejsze mikrouszkodzenia organów wewnętrznych, powodujące pokasływanie, występowanie żył, drżenie członków, duszności itp. W przypadku nieudanego rzutu na szok inferyczny, kończy się to ostrym zatruciem organizmu i śmiercią – najczęściej ja skutek niewydolności organów.

Czarnoksiężnicy mają kontakt z nekromancją, dlatego ich ciało staje się suche, szczupłe i trupioblade. Policzki mogą się zapadać, pod oczami pojawią się wory, a włosy rzedną, stają się suche i łamliwe. Nieudany rzut na szok inferyczny powoduje przemianę w bezrozumnego martwiaka, najczęściej zombi.

W przypadku demonologów, efektem choroby zawodowej mogą być mutacje – powykręcanie kończyn, czy nawet pojawienie się nowej, zniekształcenia ciała, żółknięcie oczu, czy pojawienie się rogów na głowie lub kostnego grzebienia wzdłuż kręgosłupa. W przypadku szoku inferycznego deformacje postępują tak daleko, że organizm nie może funkcjonować i umiera lub – jeśli taka będzie wola MG – postać przemienia się w pomniejszego demona, nad którym całkowitą kontrolę posiada jakaś większa demoniczna istota.

Elementaliści chorują podobnie – mogą pojawić się u nich oparzenia, odmrożenia, łuszczyca lub ziemistość; większość efektów widoczna jest na skórze. Nie jest przy tym powiedziane, że elementalista ognia może mieć wyłącznie poparzenia – równie dobrze może nabawić się np. odmrożeń, na skutek kompensowania energii cieplnej, wygenerowanej przez czar. Podobnie u innych elementalistów. Śmierć przedstawicieli tej profesji na skutek szoku inferycznego może następować na wiele sposobów, często całkiem widowiskowych – np. poprzez samozapłon, całkowite spopielenie, przemianę w kamień czy lodową bryłę. Zdarzają się także przypadki utonięć z dala od wody, czy uduszenia na świeżym powietrzu.

Na szczególnie dotkliwą chorobę zawodową, ale za to niespecjalnie widoczną na pierwszy rzut oka, cierpią iluzjoniści. Czarodzieje, którzy zajmują się oszukiwaniem umysłów innych, sami stopniowo wprowadzają się w odmęty szaleństwa. Początkowo mogą wykazywać drobne dziwactwa, tiki nerwowe czy np. problemy z pamięcią, jednak na skutek porażki w rzucie obronnym na szok, ich umysł poddaje się całkowicie, przez co tracą kontrolę nad swoim ciałem albo zapadają w stan całkowitej wegetacji.

Przypadłości magów wynikają z ich zainteresowaniem sferą elektryczności i magnetyzmu. Choroba zatem może objawiać się drętwieniem członków, łącznie ze stale pojawiającymi się przykurczami, a także poparzeniami, czy nawet zwęgleniami skóry. W przypadku nieudanego przejścia szoku inferycznego, w najlepszym przypadku maga czeka zawał serca, a w najgorszym – nawet spopielenie całego ciała.

Ogólne zasady magii

Przyjęte tutaj zasady opisują standardowe wyjściowe założenia, dotyczące magii formularnej. Mogą zdarzać się od nich pewne odstępstwa, ale wówczas wszelkie tego konsekwencje określają zasady magii spontanicznej.

1. Aby rzucać czary, postać musi posiadać umiejętność profesyjną, określającą szkołę magii, jakiej może używać. W przypadku profesji nieczarodziejskich, np. czarnego rycerza, poziom nabycia zdolności odpowiada 0 POZ postaci z kasty czarodziejskiej.
2. Aby rzucić czar, postać musi posiadać pełną swobodę ruchów – jeśli noszona zbroja ogranicza wyłącznie SZ, wówczas w takim samym stopniu ograniczona jest szansa rzucenia czaru (UM postaci). Jeśli zbroja ogranicza ZR, wówczas szansa na rzucenie czaru będzie wynosiła 1/10 UM (bez względu na wysokość ograniczeń ZR).
3. Postać posiadająca zdolność rzucania czarów, automatycznie uczy się wszystkich dostępnych dla jej profesji czarów z 0 kręgu magii. Inne formuły musi zdobyć we własnym zakresie.
4. Każdy czar opisany jest ilością PM potrzebnych do jego rzucenia. Ta ilość określa także siłę czaru i czas jego rzucania (w segmentach), co pozwala nadać mu pewną rangę, zwaną kręgiem magii. Na przykład czar *magiczny pocisk*, jest zaklęciem z pierwszego kręgu, co oznacza, że w postaci formularnej rzucenie go trwa 1 segment i zużywa 1 PM.
5. Ilość Punktów Magii, jakie w ciągu rundy zużywa postać, nie może przekraczać POZ tej postaci (lub jej ekwiwalentu w przypadku profesji nieczarodziejskich – patrz punkt 1). Wszystkie czary, zużywające PM w ilości większej od POZ postaci, są dla niej niemożliwe do rzucenia.

6. Nieudane lub przerwane rzucenie czaru powoduje automatyczną utratę przeznaczonych na niego Punktów Magii i wlicza się do limitu rzucanych w rundzie czarów.
7. W jednej rundzie postać może rzucić tylko jeden czar. Dodatkowe czary umożliwia użycie magii spontanicznej, a konkretnie umiejętności, dostępnej czarodziejom, o nazwie *kondensacja czarów*.

Mechanika rzucania czarów

Opisane poniżej zasady dotyczą magii formularnej. W dowolnym momencie rundy postać może rozpocząć rzucanie zaklęcia – a jeśli pozwoli na to jej SZ, ma prawo w tej samej rundzie także walczyć i wykonywać inne operacje, niekoniecznie związane z magią. Rzucenie czaru odbywa się według następującej procedury:

1. Postać musi posiadać zdolność do posługiwania się magią formularną, czyli należeć do kasty czarodziejskiej lub posiadać odpowiednią umiejętność profesyjną.
2. Postać musi znać formułę czaru, który zamierza rzucić. Może także rzucać go z magicznego pergaminu (patrz odpowiednia sekcja) lub odczytywać go z magicznej księgi lub innego dostępnego źródła, które umożliwia odczytanie formuły zaklęcia.
3. Postać rozpoczyna rzucanie czaru i trwa on przez okres, wynikający z jego kręgu (wyrażony w segmentach). W tym czasie musi pozostać skupiona tylko na tym i powinna posiadać pełną swobodę ruchów, co jednak umożliwia jej czynną obronę przed ewentualnymi atakami.
4. Postać musi poświęcić na rzucenie czaru odpowiednią ilość Punktów Magii, zgromadzonych w ciele. W przypadku braku wymaganych PM, w tym miejscu przerywana jest procedura czarowania, a zaklęcie się nie udaje. Jeśli, w wyniku czarowania, ilość zgromadzonych w ciele postaci PM spadnie do zera, należy wykonać rzut obronny na szok inferyczny (odporność nr 4).
5. Postać kończy rzucanie czaru i wykonuje rzut sprawdzający jego powodzenie, zwykle wykonywany na pełną wartość UM (lub mniej). Jeśli w czasie inkantowania coś ją rozproszyło lub skutecznie starało się przeszkodzić (np. postać odniosła obrażenia), test zostaje zredukowany do 1/10 UM.

Rzucenie czaru następuje w momencie zakończenia punktu 5 i jego efekty następują już bez udziału czarodzieja (chyba że czar wymaga dalszej kontroli). Jeśli zajdzie taka potrzeba, ofiara czaru broni się rzutem na odpowiednią odporność (podaną przy opisie czaru), pomniejszoną o Antyodporność (standardowo 1 punkt na POZ czarodzieja, zwielokrotniony o 1/100 UM, zaokrąglanych w dół).

Zdobywanie formuł czarów

Poza standardowymi formułami czarów z 0 kręgu, od razu wpisanymi do magicznej księgi czarodzieja, nie otrzyma on już więcej żadnych zaklęć. Wciąż jednak może je zakupić lub zdobyć w inny sposób – na przykład znaleźć w postaci zapisków z czasów Kamiennego Cesarstwa lub magicznych pergaminów. Inne sposoby ich zdobywania zależą tylko od MG – może oferować je jako nagrodę za wykonanie zlecenia, czy umożliwić ich wymianę z zaprzyjaźnioną osobą.

Standardowo, w wyspecjalizowanych sklepach zaopatrujących czarodziejów, można znaleźć formuły wszystkich czarów do 5 kręgu włącznie, najczęściej sporządzone na magicznych pergaminach. Ich koszt zwykle oscyluje w okolicach 200 sztuk złota za krąg, do którego należy dany czar. Po zakupie takiego pergaminu, można go wykorzystać do rzucenia danego czaru lub przepisania go do magicznej księgi. Dowolny z tych procesów możliwy jest tylko raz, po czym pergamin rozpada się.

Dość rzadko, ale zdarza się, że niektórzy kupcy, szczególnie prosperujący z dala od dużych miast i tamtejszych czarodziejów, oferują tajemnicze zalakowane pergaminy, pochodzące rzekomo z wykopalisk, skarbów lub odziedziczone po zmarłych czarodziejach. Wówczas można w ciemno zakupić taki zwitek po różnych cenach (często dość atrakcyjnych), nie wiedząc ani jaki czar jest zawarty na pergaminie, ani nawet z którego kręgu magii pochodzi. Można jednak nieprzyjemnie się zawieść, gdy okaże się, że zakupiona formuła jest nieczytelna lub padło się ofiarą oszusta, wyspecjalizowanego w podrabianiu artefaktów.

Magiczne pergaminy

Dzięki umiejętności pisania magii, czarodzieje mogą przygotowywać magiczne pergaminy. Wystarczy że posiadają czystą kartę i przybory do pisania oraz – naturalnie – wykonają udany test *pisania magii* (patrz umiejętność profesyjna). Tak zapisane zaklęcie wymaga także poświecenia odpowiedniej ilości Punktów Magii, jednak jego późniejsze odczytanie (i tym samym rzucenie zaklęcia) nie będzie wymagało poświęcania kolejnych PM. Dzięki temu możliwe jest rzucenie czaru z pergaminu przez postacie nie potrafiące czarować, ale umiejące czytać (z szansą równą 1/10 UM) lub posiadające umiejętność *odczytywanie pergaminów* (z szansą równą UM, pomniejszoną o 10 punktów za krąg magii – ale nie mniejszą od 1/10 tego współczynnika).

Rzucanie czaru z pergaminu trwa o 3 segmenty dłużej niż normalnie – jest to związane z koniecznością przygotowania pergaminu do rzucenia: wyciągnięcia go i odpowiedniego rozwinięcia przed odczytaniem. Oczywiście przygotowanie go zawczasu (np. w poprzedniej rundzie lub rozłożenie wcześniej na specjalnym podeście, przy którym stoi postać) pozwala rzucić go z normalnym opóźnieniem.

Magiczne księgi

Wraz ze szkoleniem czarodziejskim, postać zyskuje magiczną księgę, w której może zapisywać poznane formuły czarów oraz sporządzać dodatkowe notatki, dotyczące magii, czy modyfikacji poznanych formuł. Każda księga jest bogatym źródłem wiedzy magicznej, dlatego czarodzieje zazdrośnie ich strzegą i nie pokazują nawet najbardziej zaufanym osobom. Utrata takiej księgi jest prawdziwym ciosem dla postaci i może oznaczać utratę wielu lat badań.

Istnieje możliwość rzucenia zaklęcia bezpośrednio z magicznej księgi, o ile postać nie nauczyła się wcześniej zapisanej w niej formuły. Może to zrobić jedynie właściciel księgi, testując 1/2 UM i wydając odpowiednią dla danego czaru ilość PM. Opóźnienie tak rzucanego zaklęcia jest zwiększone o 3 segmenty, związane z przygotowaniem księgi do tej operacji. Oczywiście tu także wcześniejsze przygotowanie formuły, pozwala rzucić je z normalnym opóźnieniem.

W sytuacji, gdy w ręce czarodzieja wpadnie księga magii należąca do kogoś innego, istnieje możliwość pozyskania z niej wiedzy. W najprostszej sytuacji (gdy księga nie jest zabezpieczona, np. szyfrem) wymaga to przeczytania jej (potrzebny na to czas wyznacza MG), następnie zidentyfikowania zaklęcia rzutem na *czytanie magii* i przepisania go za pomocą *pisania magii* do własnej księgi. Dwa ostatnie kroki należy powtórzyć osobno dla każdego zawartego w księdze czaru, który postać chce poznać i pozyskać.

Nauka formuł czarów

Aby nauczyć się nowego czaru, postać musi zdobyć jego formułę. Nie jest to łatwe, a przynajmniej niektóre możliwe sposoby zostały opisane w sekcji *Zdobywanie formuł czarów*. Kiedy jednak postać zdobędzie taką formułę, musi przepisać ją do księgi. Teraz należy przystąpić do nauki – za każdą godzinę spędzoną na nauce, postać może wykonać rzut na 1/2 INT, pomniejszonej o 10 punktów na krąg zgłębianego czaru. Jeśli test zakończy się powodzeniem, postać nauczyła się formuły na pamięć. Za każdą dodatkowo poświęconą godzinę, postać otrzymuje dodatkowe 10 punktów do testu, jednak wykonanie nieudanego rzutu powoduje natychmiastową utratę postępu nauki i konieczność rozpoczęcia procesu od nowa.

Drugi sposób na nauczenie się czaru jest znacznie bardziej praktyczny. Jeżeli postać zdecyduje się rzucać zaklęcie bezpośrednio z księgi (testem na 1/2 UM), stopniowo zapamiętuje jego formułę. Wystarczy jedno skuteczne rzucenie na krąg danego czaru, aby automatycznie go zapamiętać. Innymi słowy: jedno skuteczne rzucenie czaru pierwszego kręgu z księgi, pozwala nauczyć się jego formuły; w przypadku czarów z drugiego kręgu, należy rzucić zaklęcie skutecznie dwa razy; przy trzecim kręgu trzy razy itd.

Rzucanie czarów z ŻYW

Może zdarzyć się sytuacja, że czarodziej zapragnie rzucić czar, mimo że nie posiada odpowiedniej ilości PM. Istnieje wówczas ryzykowna możliwość posłużenia się ŻYW w zamian za brakujące Punkty Magii, gdzie 1 PM wymaga poświęcenia 10 punktów ŻYW. Ubytki ŻYW przyjmują formę obrażeń, zwykle wewnętrznych, które podlegają standardowym zasadom gojenia się ran (zatem najczęściej będą to obrażenia lekkie). Dodatkowo postać musi wykonać udany rzut na szok inferyczny (odporność nr 4) pomniejszony o 1 za każdy utracony w tym procesie punkt Żywotności.

Oczywiście poświęcanie własnego zdrowia i narażanie się na szok inferyczny nie jest szczególnie dobrze postrzegane wśród innych przedstawicieli kasty czarodziejskiej, dlatego zwykle się tego unika. Lecz jeśli naprawdę zachodzi taka konieczność, nie jest to powód do chwały i każdy roztropny czarodziej zadba o odrobinę prywatności, zanim zdecyduje się na ten krok.

Rzucanie czarów spontanicznych

Czary spontaniczne powstały jako uzupełnienie szablonowych, ograniczonych zaklęć magii formularnej. Jeśli czarodziej może wywołać niewielki płomień, to naturalną koleją rzeczy powinien mieć możliwość stworzenia go kilka razy większego – i w druga stronę: jeśli potrafi wywołać podmuch zdolny przewrócić olbrzyma, powinien móc zmodyfikować ten efekt, aby skutecznie zdmuchnąć oddaloną o kilka kroków świecę, niekoniecznie rozbijając ją i stół, na którym stoi, o najbliższą ścianę.

W praktyce magia spontaniczna to narzędzie dla Mistrza Gry i gracza wcielającego się w postać czarodzieja, do eksperymentowania i tworzenia swoich własnych, autorskich czarów. Oczywiście tworzone zaklęcia wciąż powinny podlegać ograniczeniom magii na Ornwarze, ale w tych ramach magią można dokonać prawie wszystkiego.

Każda modyfikacja efektu działania danej formuły, oznacza konieczność poświęcenia dodatkowego Punktu Magii – im więcej takich modyfikacji, tym więcej PM należy nań zużyć. Dotyczy to zarówno zwiększania siły czaru (np. efektu raniącego), jak i jego zmniejszenia. Standardowo jedna modyfikacja, wymagająca poświęcenia dodatkowego punktu PM, sprawia że wzrasta trudność rzucenia czaru – w efekcie oznacza to konieczność wykonania rzutu na 1/2 UM. Kolejne modyfikacje obniżają szansę powodzenia testu do 1/10 UM – dobrą zasadą jest zatem praktykowane przez większość czarodziejów stopniowe modyfikowanie czarów, krok po kroku, po jednej zmianie naraz, aż do uzyskania pożądanego efektu. Uwaga: wzrost liczby użytych Punktów Magii, powoduje zwiększenie czasu potrzebnego na rzucenie czaru!

To rolą Mistrza Gry jest analiza efektów nowo stworzonych zaklęć, w oparciu o inne dostępne na poszczególnych kręgach magii czary, oraz decydowanie, jak wiele modyfikacji potrzeba, aby osiągnąć założony efekt. Zalecana jest tu duża rozwaga, aby równowaga świata gry nie została zachwiana, zaś dotychczasowe czary formularne nie stały się nieużywanymi słabszymi wariantami wymyślonych przez graczy formuł.

Niektóre z dostępnych umiejętności profesyjnych, w szczególności *dostrajanie magii*, *kondensacja czarów*, *tunelowanie czaru* i *uśpienie magii*, są opisanymi i przećwiczonymi w szkołach czarodziejów sposobami na rzucanie czarów w sposób spontaniczny (choć właściwie nie modyfikują samych formuł, a sposób ich rzucenia) – i także podlegają testom ograniczonych Umiejętności Magicznych.

Tworzenie formuł czarów

Naturalnym jest, że każdy czarodziej, opracowując czar spontaniczny, marzy o tym, aby docelowo stał się on czarem formularnym. Oczywiście jest to możliwe, z zachowaniem pewnych reguł i pod czujnym okiem Mistrza Gry. Procedura wygląda następująco:

1. Na początku czarodziej modyfikuje istniejący czar magii formularnej, który zna i który jest dla niego dostępny. Wspólnie z Mistrzem Gry określa jego dodatkowy koszt w PM oraz oczekiwany efekt. Szkic nowego czaru wpisuje do księgi zaklęć za pomocą Umiejętności *pisanie magii*.
2. Czarodziej zyskuje możliwość rzucenia opracowanego czaru z księgi lub, po nauczeniu się go, z pamięci – wciąż na zasadach magii spontanicznej.
3. Za każdym razem, gdy podejmie próbę rzucenia czaru, postać wprowadza do księgi dodatkowe notatki na jego temat – co zmieniała w inkantacji czy wykonywanych gestach i jak wpłynęło to na szansę powodzenia (automatycznie, nie trzeba wykonywać żadnych testów, choć dobrze będzie, jeśli gracz będzie robił to świadomie, tj. deklarował podejmowanie takiej akcji).
4. Każdorazowo, gdy czar zostanie rzucony z powodzeniem, czarodziej może przetestować swoją Inteligencję, celem zliczenia uzyskanych w rzucie sukcesów. Jeśli ich liczba (w sumie z wszystkich dotychczasowych rzutów) przekroczy 10 na każdy Punkt Magii, wykorzystywany do rzucenia opracowywanego zaklęcia, uznaje się, że procedura tworzenia czaru została ukończona – postać może zapisać ostateczną formułę zaklęcia (test *pisania magii*) i zgłosić go do Wielkiej Kapituły Czarodziejskiej, celem oficjalnego zarejestrowania pod wybraną przez siebie nazwą – lub nie, jeśli pragnie zachować go tylko dla siebie.
5. Gracz wspólnie z MG opracowują ostateczny kształt czaru – efekt nie powinien się zmieniać, ale bardzo możliwe, że spadnie liczba PM potrzebnych do jego rzucenia, a automatycznie także opóźnienie i krąg, do którego trafi.
6. Od tego momentu postać może nauczyć się opracowanego czaru i rzucać go na ogólnych zasadach magii formularnej.

Sporządzanie własnych zaklęć jest sprawą nie tylko praktyczną, ale także szalenie prestiżową. Czarodzieje na całym świecie ściągają się w tworzeniu wymyślnych zaklęć i zazdrośnie strzegą swych notatek, aż do czasu zakończenia prac nad nowym zaklęciem. Co prawda dotyczy to przede wszystkim złożonych zaklęć z wysokich kręgów, lecz początkujący czarodziej, tworzący nowe proste zaklęcia, może być postrzegany jako obiecujący talent, przed którym droga na szczyt stoi otworem – a to pozwoli zyskać nowe znajomości i, być może, dostęp do szkoleń czy innych niepowszechnych formuł.

Źródła magii

Energia magiczna przenika wszystko na Ornwarze, również istoty żywe. Choć uczeni nie są zgodni, co do pochodzenia tej siły, istnieje kilka faktów, co do których wszyscy się zgadzają – na przykład ten, że energia magiczna jest w ciągłym ruchu, aby utrzymywać się we względnej równowadze. Są jednak takie miejsca, gdzie z niezrozumiałych przyczyn równowaga ta jest zachwiana i energia gromadzi się w większym stopniu, niż gdzie indziej. Takie miejsca nazywane są *źródłami magii*.

Źródła mogą pojawiać się spontanicznie, na określony dłuższy lub krótszy czas, jest jednak kilka miejsc, gdzie wydają się być stałe i niewyczerpalne. Zwykle czarodzieje zajmują takie miejsca i wznoszą tam gildie lub uczelnie – jak ma to miejsce na przykład w Horawarze, gdzie wzniesiono przed laty Akademię Magiczną, cieszącą się bardzo dużym prestiżem, nie tylko wśród czarodziejów.

Źródła mają tę właściwość, że pozwalają czarodziejom podłączyć się do siebie, umożliwiając im rzucanie czarów bez zużywania Punktów Magii zgromadzonych w ciele. Ma to swoje konsekwencje, chociażby konieczność traktowania rzuconych czarów jako magii spontanicznej, z uwagi na dużą kapryśność strumieni przepływającej energii, ale pozwala zaoszczędzić wiele godzin medytacji oraz umożliwia bezproblemowe podejmowanie prób czarowania młodym adeptom, którzy nie opanowali tej sztuki w wystarczającym stopniu.

Wielu poszukiwaczy przygód specjalnie wyszukuje dzikich źródeł magii, aby wykorzystać je do sporządzania magicznych pergaminów, czy ponownego napełniania magicznych różdżek, zanim takie źródło wygaśnie, bezpowrotnie uniemożliwiając zaoszczędzenie własnych PM.

Czarodziej może korzystać z takiego źródła będąc od niego oddalonym maksymalnie o 1/10 UM w metrach i posiadając umiejętność profesyjną *dostrajanie magii*.

Ograniczenia czarodziejów

Aby rzucić zaklęcie, czarodziej musi posiadać pełnię swobody ruchów. W praktyce oznacza to, że noszenie przez przedstawicieli tej kasy cięższych zbroi, może wpływać na szansę powodzenia rzucanego czaru. I tak zbroje ograniczające wyłącznie SZ postaci, w takim samym stopniu, jak ten współczynnik, ograniczają także UM postaci. Jeśli więc Szybkość jest ograniczona do 1/2, UM postaci także zostają zredukowane do połowy, a jeśli SZ ograniczona jest do 1/3 – analogicznie UM spadają do 1/3 itd. Zbroje, ograniczające Zręczność postaci, mają jeszcze większy wpływ na możliwość rzucania czarów. Sprowadza się to do tego, że jakiekolwiek ograniczenie ZR postaci, do 1/10 ogranicza jej UM.

Czasami może się zdarzyć, że czarodziej pragnie rzucić czar w wyjątkowo niesprzyjających warunkach, np. podczas silnej wichury czy gradobicia. Niektórzy mogą próbować czarować, będąc związanym lub na przykład robić to bardzo dyskretnie – bez wypowiadania słów zaklęcia, czy wykonywania wymaganych gestów. W tych wszystkich przypadkach MG ma prawo zredukować szansę powodzenia podejmowanych przez czarodzieja akcji do zera, jednakże znacznie ciekawiej będzie, a opowiadana historia znacznie na tym zyska, jeśli szansa rzucanego zaklęcia zostanie ograniczona do 1/10 normalnej wartości.

Kurs medytacyjny

Niektóre profesje mogą zyskać umiejętność rzucania czarów bez specjalnego przygotowania i możliwości wykorzystania okołomagicznych umiejętności profesyjnych. W tej sytuacji praktycznie niemożliwe staje się odzyskiwanie wykorzystanych Punktów Magii. Dlatego, dla takich profesji, Wielka Kapituła Czarodziejska przygotowała specjalne, trwające 24 godziny, kursy, gdzie nauczają technik odzyskiwania PM w taki sam sposób, w jaki czynią to czarodzieje – poprzez medytację. Oczywiście nie robią tego z dobroci serca – wzięcie udziału w takim kursie oznacza rejestrację ubiegającej się o szkolenie postaci, jako posługującej się magią określonej szkoły. Szczegółowy opis tego kursu znajduje się w sekcji *Dodatkowe szkolenia*.



Magia kleryczna

Magia kleryczna, choć w wielu aspektach bardzo podobna do tej czarodziejskiej, w rzeczywistości jest manifestacją woli bogów, a nie efektem naukowego podejścia do energii magicznej i jej wykorzystania. Zasadnicza różnica w samym rzucaniu czarów polega na tym, że przedstawiciele kasty klerycznej wykorzystują do tego nie opracowane wcześniej formuły, a krótkie modlitwy, które, dla niewprawionego w sprawach magicznych obserwatora, mogą być nie do odróżnienia od zaklęć czarodziejskich. Z tego też powodu, sprawdzenie powodzenia rzuconego przez kleryka czaru dokonuje się testem WI – a więc parametru, opisującego znajomość dogmatów, modlitw i ogólnej wiedzy na temat wyznawanego boga. Mimo to UM mogą przydać się im do innych czynności – np. do rzucania czarów (także klerycznych) z magicznych pergaminów.

Ten rodzaj magii był obecny na świecie zawsze, odkąd tylko pojawili się bogowie i zdecydowali się objawić swoją obecność istotom rozumnym. Co ciekawe, w odnajdywanych wśród starożytnych artefaktów zapiskach, także można natknąć się na dawne formuły czarów klerycznych, jednak realnie nie znajdziemy tu podziału na magię formularną i spontaniczną – wszystkie zaklęcia rzucane przez przedstawicieli tej kasty opierają się o wyuczone modlitwy, których treść jest znacznie powszechniejsza niż czarodziejskie formuły, jednak nie dają się modyfikować bez specjalnej ingerencji samych bogów.

Punkty Magii

Do rzucania zaklęć klerycznych także wykorzystuje się Punkty Magii, choć ich użycie nie jest tak niebezpieczne, jak w przypadku czarodziejów. Dzieje się tak dlatego, że klerycy nie podlegają efektom szoku inferycznego – z nieznanych przyczyn bogowie zadbali o to, aby nie mogli oni wykorzystać wszystkich zgromadzonych w ciele PM – jeśli podczas rzucania zaklęcia kleryk zużyje wszystkie Punkty Magii, na 24 godziny traci możliwość rzucania czarów i automatycznie odzyskuje 1 PM, kosztem 10 punktów ŻYW postaci. Nawet jeśli pozbawi go to życia.

Punkty Magii, jakie każdy przedstawiciel tej kasty może zgromadzić w ciele, są równe sumie 1/10 INT + 1/10 MD + 1/10 UM + 1/10 CH + 1/10 WI. Zużyte PM regenerowane są automatycznie, po 1 dziennie, bez względu na to, co postać robi. Oprócz tego, podczas codziennej modlitwy, kleryk ma szansę równą 1/2 WI, że odzyska k10 utraconych PM. Po nieudanym rzucie, na nic zdadzą się kolejne modły – jeśli nie udało się za pierwszym razem, to następna szansa pojawi się dopiero nazajutrz, wraz z kolejną codzienną modlitwą.

Ogólne zasady magii

Opisane tutaj zasady dotyczą standardowej procedury rzucania czarów klerycznych i nie należy ich mylić z zasadami rzucania czarów przez przedstawicieli kasty czarodziejskiej.

1. Aby rzucać czary postać musi posiadać umiejętność profesyjną, określającą kanon wiary, jakiego może używać. W przypadku profesji nieklerycznych, np. łowcy, poziom nabycia zdolności odpowiada 0 POZ postaci z kasty klerycznej.
2. Aby rzucić czar, postać nie musi posiadać swobody ruchów – zbroja nie ogranicza kleryków w żaden sposób, gdyż do modlitwy nie używają oni gestów, a jedynie słowa. Słowa zaklęcia muszą jednak być wypowiadane głośno i wyraźnie – jeśli ten warunek nie zostanie spełniony (np. postać wypowiada zaklęcie w myślach), wówczas szansa jego powodzenia jest zredukowana do 1/10 WI.
3. Podczas szkolenia w profesji klerycznej, postać jest zaznajamiana ze wszystkimi dostępnymi dla niej czarami z 0 kręgu magii. Kolejne zaklęcia musi zdobywać we własnym zakresie, od bardziej doświadczonych kolegów po fachu lub dostępnych modlitewników.
4. Każdy czar opisany jest ilością PM, potrzebnych do jego rzucenia. Ilość wymaganych Punktów Magii określa także siłę czaru i czas jego rzucania (w segmentach), co pozwala nadać mu pewną rangę, zwaną kręgiem magii. Na przykład czar *zdrowienie*, jest zaklęciem z pierwszego kręgu, co oznacza, że rzucenie go w formie podstawowej trwa 1 segment i zużywa 1 PM.
5. Ilość Punktów Magii, jakie w ciągu rundy zużywa postać, nie może przekraczać POZ tej postaci (lub jej ekwiwalentu, w przypadku profesji nieklerycznych – patrz punkt 1). Wszystkie czary zużywające PM w ilości większej od POZ postaci, są dla niej niemożliwe do rzucenia.
6. Nieudane lub przerwane rzucenie czaru, powoduje automatyczną utratę przeznaczonych na niego Punktów Magii i wlicza się do limitu rzucanych w danej rundzie czarów.
7. W jednej rundzie kleryk może rzucić tylko jeden czar. Nie ma możliwości zwiększenia tej ilości, jak w przypadku czarodziejów, ponadto w przypadku połączenia profesji i zyskania *kondensacji czarów*, umiejętność ta dotyczy tylko magii drugiej profesji.

Mechanika rzucania czarów

Opisywane niżej zasady dotyczą magii klerycznej. W dowolnym momencie rundy postać może rozpocząć proces czarowania – a jeśli pozwoli na to SZ, może także walczyć i wykonywać inne operacje. Rzucenie czaru odbywa się wg następującej procedury:

1. Postać musi posiadać zdolność do posługiwania się magią kleryczną, tj. odpowiednią umiejętność.
2. Postać musi znać czar (modlitwę), który zamierza rzucić. Może także rzucać go z magicznego pergaminu (patrz odpowiednia sekcja) lub odczytywać z dostępnego modlitewnika.
3. Postać rozpoczyna rzucanie czaru, zaś cały proces trwa przez okres równy jego kręgowi (wyrażonemu w segmentach). W tym czasie kleryk musi pozostać skupiony tylko na tym, co jednak nie przeszkadza mu w czynnej obronie, jeśli zostanie zaatakowany.
4. Postać musi poświęcić potrzebną do rzucenia czaru ilość PM, zgromadzonych w ciele. W przypadku braku odpowiedniej ilości Punktów, w tym miejscu przerywana jest procedura czarowania. Jeśli w wyniku rzucania zaklęcia, ilość zgromadzonych w ciele postaci PM spadnie do zera, na 24 godziny traci ona zdolność rzucania czarów, otrzymuje 10 punktów obrażeń i odzyskuje 1 PM.
5. Postać kończy rzucanie czaru i wykonuje rzut sprawdzający, zwykle na pełną wartość WI. Jeśli w tym czasie coś ją rozproszyło lub skutecznie starało się przeszkodzić (np. postać odniosła obrażenia), test zostaje zredukowany do 1/10 WI.

Zdobywanie czarów

Zaklęcia dostępne dla kleryków są całkiem powszechne i możliwe do zdobycia w świątyniach i klasztorach, zwykle w postaci modlitewników, sprzedawanych także wiernym i używanym w czasie nabożeństw (wierni jednakże nie używają ich do nauki czarów). Modlitewniki zawierające bardziej złożone zaklęcia (z wyższych kręgów, ale nie wyższych niż 5) są dostępne wyłącznie dla współwyznawców, dlatego najłatwiej zdobyć je, udając się do świątyni wyznawanego boga.

Antyczne formuły czarów klerycznych, pochodzące z czasów Kamiennego Cesarstwa, można znaleźć w postaci zapisków lub magicznych pergaminów. Inne sposoby zdobywania zaklęć, zależą tylko od Mistrza Gry – może oferować je jako nagrodę za wykonanie zlecenia, czy umożliwić ich wymianę z zaprzyjaźnioną postacią.

Standardowy koszt modlitewnika zawierającego jedno zaklęcie, jest podobny do kosztu zakupu go na pergaminie i oscyluje w okolicach 200 sztuk złota za krąg, do którego należy dany czar. Po zakupie pergaminu, można wykorzystać go do rzucenia danego czaru lub jego nauki. Dowolny z tych procesów możliwy jest tylko raz, po czym pergamin rozpada się.

Dość rzadko, ale zdarza się, że niektórzy kupcy, szczególnie prosperujący z dala od dużych miast i tamtejszych świątyń, oferują tajemnicze zalakowane pergaminy, pochodzące rzekomo z wykopalisk, skarbów lub odziedziczone po zmarłych klerykach. Wówczas można w ciemno zakupić taki zwitek po różnych cenach (często dość atrakcyjnych), nie wiedząc ani jaki czar jest zawarty na pergaminie, ani nawet z którego kręgu magii pochodzi. Można jednak nieprzyjemnie się zawieść, gdy okaże się, że zakupiona formuła jest nieczytelna lub padło się ofiarą oszusta, wyspecjalizowanego w podrabianiu artefaktów.

Magiczne pergaminy

Dzięki umiejętności pisania magii, klerycy mogą przygotowywać magiczne pergaminy. Wystarczy że posiadają czystą kartę i przybory do pisania oraz – naturalnie – wykonają udany test *pisania magii* (patrz umiejętność profesyjna). Tak zapisane zaklęcie wymaga także poświecenia odpowiedniej ilości Punktów Magii, jednak jego późniejsze odczytanie (i tym samym rzucenie zaklęcia) nie będzie wymagało poświęcania kolejnych PM. Dzięki temu możliwe jest rzucenie czaru z pergaminu przez postacie nie potrafiące czarować, ale umiejące czytać (z szansą równą 1/10 UM) lub posiadające zdolność odczytywanie pergaminów (z szansą równą UM pomniejszoną o 10 punktów za krąg magii – ale nie mniejszą od 1/10 UM). Uwaga: rzucanie czaru z pergaminu zawsze testuje się, rzucając na UM!

Rzucanie czaru z pergaminu trwa o 3 segmenty dłużej, niż opóźnienie samego czaru – jest to związane z koniecznością przygotowania pergaminu do rzucenia: wyciągnięcia go i odpowiedniego rozwinięcia przed odczytaniem. Oczywiście wykonanie tego zawczasu (np. w poprzedniej rundzie lub rozłożenie go wcześniej na specjalnym podeście, przy którym stoi postać), pozwala rzucić czar z normalnym opóźnieniem.

Modlitewniki i nauka czarów

Modlitewniki nie zawsze zawierają formuły czarów, ale jeśli już tak jest, zwykle jest to jedno zaklęcie wplecione gdzieś między standardowe pacierze, w taki sposób, że nikt, poza przedstawicielami kasty klerycznej, nie jest w stanie go odczytać. Rzucanie czaru z modlitewnika odbywa się w podobny sposób, co z pamięci – wystarczy tylko go odczytać, wykonując udany rzut na WI. Opóźnienie tak rzucanego zaklęcia jest jednak zwiększone o 3 segmenty, związane z przygotowaniem księgi do tej operacji. Oczywiście tu także przygotowanie zawczasu formuły, pozwala rzucić ją z normalnym opóźnieniem.

Aby nauczyć się nowego czaru, postać musi zdobyć tekst odpowiedniej modlitwy – na pergaminie lub w modlitewniku. Kiedy już wejdzie w jego posiadanie, może przystąpić do nauki – za każdą godzinę spędzoną na nauce może wykonać rzut na 1/2 INT, pomniejszoną o 10 pkt. na krąg zgłębianego zaklęcia. Jeśli test zakończy się powodzeniem, postać nauczyła się czaru na pamięć. Za każdą dodatkowo poświęconą na naukę godzinę, postać otrzymuje dodatkowe 10 punktów do testu, jednak wykonanie nieudanego rzutu, powoduje natychmiastową utratę postępu nauki i konieczność rozpoczęcia procesu od nowa. Czar na pergaminie można studiować do woli, jednak podjęcie próby jego zapamiętania, powoduje automatyczne zniszczenie pergaminu – bez względu na to czy nauka się powiodła, czy nie.

Drugi sposób na nauczenie się czaru jest znacznie bardziej praktyczny. Jeżeli postać zdecyduje się rzucać zaklęcie bezpośrednio z modlitewnika, stopniowo zapamiętuje jego formułę. Wystarczy jedno skuteczne rzucenie na krąg danego czaru, aby automatycznie go zapamiętać. Innymi słowy: jedno skuteczne rzucenie czaru pierwszego kręgu z modlitewnika, pozwala nauczyć się jego formuły; w przypadku czarów z drugiego kręgu, należy skutecznie rzucić zaklęcie dwa razy; przy trzecim kręgu trzy razy itd.

Rzucanie czarów z ŻYW

Niektóre kulty, szczególnie te wyznające złe i chaotyczne bóstwa, wyspecjalizowały się w rzucaniu zaklęć, używając do tego ŻYW. Jest taka możliwość, żeby zamiast posiłkować się Punktami Magii, poświęcić dziesięciokrotnie więcej punktów ŻYW, które pozyskuje się, dokonując samookaleczenia. Należy przy tym pamiętać, że nie można rzucać jednego zaklęcia, posiłkując się jednocześnie i PM, i ŻYW. Nie jest możliwe także wykorzystanie ŻYW do rzucenia czaru, jeśli nie upłynęły 24 godziny od czasu zużycia ostatniego posiadanego Punktu Magii.

Czary modyfikowane

Klerycy nie mają możliwości rzucania czarów spontanicznych, ale nie oznacza to, że nie mogą modyfikować efektów znanych sobie zaklęć. Za każdym razem, kiedy próbują to zrobić, muszą uzyskać na to zgodę MG oraz wyznawanego boga i przeznaczyć na to odpowiednio więcej PM. MG dba o to, aby efekt modyfikacji nie poszedł zbyt daleko (analizując inne czary z wyższych kręgów) i określa dodatkową liczbę Punktów Magii, jaka wymagana jest do rzucenia zmodyfikowanego czaru. Aby zyskać aprobatę wyznawanego boga, powodzenie rzucanego czaru testuje się na ZW.

W ten sposób możliwe jest opracowywanie nowych modlitw, będących źródłem potężniejszych czarów. Dokładna procedura prezentuje się następująco:

1. Na początku kleryk modyfikuje istniejący czar, który zna i który jest dla niego dostępny. Wspólnie z Mistrzem Gry określa jego dodatkowy koszt w PM oraz oczekiwany efekt.
2. Gdy postać podejmie próbę rzucenia zmodyfikowanego czaru, testuje ją, rzucając na ZW.
3. Za każdym razem, gdy zmodyfikowany czar zostanie rzucony z powodzeniem, kleryk może przetestować swoją Inteligencję, celem zliczenia uzyskanych w rzucie sukcesów. Jeśli ich liczba (w sumie, ze wszystkich dotychczasowych rzutów) przekroczy 10 na każdy PM, wykorzystywany do rzucenia opracowywanego zaklęcia, uznaje się, że czar został opracowany – postać może zapisać ostateczną modlitwę (formułę zaklęcia), testując zdolność *pisanie magii*.
4. Gracz wspólnie z MG opracowują ostateczny kształt czaru – efekt nie powinien się zmieniać, ale bardzo możliwe, że spadnie liczba PM, potrzebnych do jego rzucenia, a automatycznie także opóźnienie i krąg, do którego trafi.
5. Od tego momentu postać może używać opracowanego czaru i rzucać go na zasadach magii klerycznej, a także udostępniać innym przedstawicielom własnej profesji.

Codzienna Modlitwa

Każda postać, a w szczególności przedstawiciel kasty klerycznej, raz dziennie ma możliwość przeprowadzenia modlitwy błagalnej, w czasie której może prosić o łaskę pomocy, bezpośrednio od wyznawanego boga. Pomoc może przyjmować różny charakter, jednak rzadko będzie to bezpośrednia ingerencja – częściej przyjmie ona charakter szczęśliwego zbiegu okoliczności i tylko od postaci zależy, czy rozpozna w nim faktyczne działanie samego boga. Aby modlitwa została wysłuchana, postać musi wykonać udany rzut na ZW.

Dodatkowo, podczas modlitwy, klerycy mają prawo wykonać jeszcze jeden rzut, tym razem na 1/2 WI. Jeśli zakończy się on powodzeniem, automatycznie odzyskują k10 utraconych Punktów Magii. Oczywiście cała ich nadwyżka, ponad ramy wynikajace z posiadanych współczynników, bezpowrotnie przepada.



Rany i ich leczenie

Żywotność (ŻYW) jest współczynnikiem, który określa zdrowie i moc witalną postaci. Wyróżniamy naturalną ŻYW – czyli pełną wartość współczynnika oraz aktualną ŻYW – czyli pełną wartość współczynnika, obniżoną o otrzymane przez postać rany i obrażenia. Od aktualnej wartości współczynnika zależy ogólny stan i samopoczucie danego osobnika. Jeśli akt. ŻYW stanowi więcej niż połowę ŻYW, postać w żaden sposób nie odczuwa jej ubytków na zdrowiu. Jeśli jednak aktualna ŻYW spadnie poniżej tej wartości, można mówić o bohaterze poturbowanym i obolałym, jednak w żaden sposób nie wpływa to na jego funkcjonowanie, o ile tylko nie posiada on krwawiących ran itp. Dopiero jeżeli aktualna ŻYW postaci spadnie poniżej zera, jej organizm przestaje normalnie funkcjonować. Mówi się, że taka postać znajduje się w stanie agonalnym. Zwykle jej sprawność i szybkość poruszania się spada dziesięciokrotnie i w praktyce niemożliwe jest wykonywanie czynności wymagających skupienia czy wysiłku (a zatem nie można czarować, walczyć czy wykorzystywać większości zdolności profesyjnych). Ponadto, gdy bohater znajdzie się w tym stanie, MG ma prawo zarządzać od niego testu odp. nr 4 – a jeśli okaże się on nieudany, postać traci przytomność.

Stan agonalny w większości przypadków nie zagraża życiu postaci, o ile nie posiada ona krwawiących ran lub nie czai się na nią dodatkowe niebezpieczeństwo. Stan utraty przytomności traktuje się jak aktywny sen, a zatem w tym czasie przebiega proces naturalnego zdrowienia. Śmierć następuje dopiero, gdy aktualna ŻYW spadnie do wartości naturalnej ŻYW poniżej zera. Wówczas jedyną szansą ratunku jest magiczny proces wskrzeszenia, który także nie zawsze musi się powieść. Jeśli akt. ŻYW postaci jest niższa od dwukrotności naturalnej ŻYW poniżej zera, wówczas jej ciało zostało zmasakrowane i nie nadaje się do wskrzeszenia. Aby osobnika doprowadzonego do tego stanu przywrócić do życia, należy najpierw zregenerować jego ciało, a dopiero potem dokonać wskrzeszenia.

Załóżmy że postać posiada naturalną ŻYW w liczbie 100 punktów. Dopóki akt. ŻYW nie spadnie jej do 50 punktów, nie odczuwa ona żadnych skutków otrzymanych obrażeń. Jeśli natomiast aktualna ŻYW znajdzie się w granicach od 1 do 50, wówczas można mówić o tym, że jest ona poobijana. Jeśli akt. ŻYW postaci spadnie do 0, wówczas znajdzie się ona w stanie agonalnym i aby zachować przytomność, będzie musiała wykonać rzut na odporność nr 4. Jeśli akt. ŻYW spadnie do -100 punktów – wówczas postać umiera. Wartość aktualnej ŻYW poniżej -200 punktów, oznacza zmasakrowanie ciała postaci.

Głębokość ran

Odniesione przez postać obrażenia możemy podzielić ze względu na ich głębokość, a zatem zależnie od liczby obrażeń, jakie postać otrzymała od jednego ataku. W najprostszym ujęciu ten podział przedstawia się następująco:

- Rany odniesione od jednego ciosu, które nie przekraczają połowy naturalnej ŻYW postaci, są **obrażeniami powierzchownymi** (lekkimi) i leczą się w normalny sposób.
- Rany odniesione od jednego ciosu, które przekroczą połowę naturalnej ŻYW, są **obrażeniami poważnymi** (ciężkimi). Do wartości połowy ŻYW leczą się normalnie, zaś pozostałe w tempie trzykrotnie wolniejszym.
- Rany odniesione od jednego ciosu, które przekroczą naturalną ŻYW są **obrażeniami śmiertelnymi**. Do wartości połowy ŻYW leczą się normalnie, pozostałe – do wartości ŻYW – trzykrotnie wolniej, a przekraczające ŻYW, aż dziesięciokrotnie wolniej.

Należy pamiętać, że organizmy istot żywych najlepiej radzą sobie z leczeniem obrażeń najdrobniejszych, zatem, aby wyleczyć obrażenia śmiertelne, należy najpierw wyleczyć obrażenia poważne, a aby wyleczyć obrażenia poważne, najpierw należy pozbyć się ran powierzchownych. Zasada ta dotyczy także efektów działania magii leczącej itp. Oznacza to, że postać, która posiada 20 punktów obrażeń powierzchownych i 20 punktów obrażeń poważnych, po wypiciu mikstury, która leczy 20 obrażeń poważnych, w rzeczywistości pozbywa się tylko obrażeń powierzchownych.

Wojownik o ŻYW równej 100 punktów otrzymał od jednego ciosu 80 obrażeń. Oznacza to, że jego rany dzielą się na powierzchowne, w liczbie 50 punktów, oraz poważne w liczbie 30. Ma jednak do dyspozycji miksturę od zaprzyjaźnionego kapłana, która ma leczyć 60 obrażeń poważnych. Po jej wypiciu okazuje się, że nie ma już obrażeń powierzchownych, lecz wciąż zostało mu 20 obrażeń poważnych, które samoczynnie będą leczyć się w tempie trzykrotnie dłuższym niż normalnie.

Jednak nie wszystkie rany poniżej połowy ŻYW są ranami powierzchownymi. Może się bowiem zdarzyć sytuacja, w której obrażenia okazują się ciężkie, mimo ich niewielkiej ilości, w stosunku do ŻYW postaci. Do takich obrażeń zaliczymy na przykład rany od rozszarpywania zadawane przez niektóre bestie, poparzenia itp.

Rodzaje ran

Konwencjonalna broń dostępna na Ornwarze zadaje obrażenia **kłute, tnące** bądź **obuchowe**. Na potrzeby mechaniki obrażenia kłute i tnące traktuje się identycznie, zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami. Obrażenia obuchowe nieznacznie się różnią – nie powodują krwawienia i leczą się znacznie szybciej (por. kolejne sekcje).

Specyficznym rodzajem obrażeń, zadawanym przez szpony i zęby niektórych bestii, posiadających odpowiednią zdolność, są **rany od rozszarpywania**. Każdą, nawet najmniejszą ich ilość, traktuje się jako obrażenia głębokie, powodujące krwawienie.

Obrażenia od ognia, kwasu, soków trawiennych niektórych istot itp. z reguły traktuje się jako obrażenia poważne, lecz niepowodujące krwawienia.

Większość obrażeń zadanych od magii, ale nie niemagicznych efektów wywołanych przez magię (np. ognia), to **obrażenia psychiczne**; zwykle chodzi o magię oddziałującą na odporności nr 1-5. Nie powodują one krwawienia i z reguły są zawsze ranami lekkimi (powierzchownymi).

Krwawienie ran

Obrażenia powierzchowne nie powodują krwawienia; nawet jeśli następuje upuszczenie krwi, rany sączą się na tyle słabo, że nie ma to wpływu na ogólną ŻYW postaci.

Obrażenia głębokie i śmiertelne powodują krwawienie. Oznacza to konieczność ich podwiązania (opatrzenia) lub odpisywania sobie co rundę 1/10 ilości otrzymanych obrażeń głębokich i śmiertelnych. Postać, która znajdzie się w agonii i zachowa przytomność, może sama prowizorycznie opatrzyć swoje rany w ciągu k10 rund, o ile tylko posiada do tego odpowiednie środki (np. bandaże). Nieudzielenie krwawiącej postaci pomocy, może spowodować jej wykrwawienie się na śmierć, aczkolwiek rany nieruchomej (nieprzytomnej) postaci przestają krwawić po k10 rundach.

Wyjątek stanowią poważne i śmiertelne obrażenia obuchowe, które bez względu na swoją wielkość, mają tylko 10% szansy na spowodowanie krwawienia wewnętrznego, o sile 1/10 ilości obrażeń otrzymanych ponad połowę naturalnej ŻYW. Krwawienie wewnętrzne utrzymuje się przez k10 rund, to jednak wystarczające, aby w wielu przypadkach spowodować śmierć postaci.

Obrażenia od rozszarpywania, spowodowane przez zdolności niektórych potworów, od razu traktuje się jak obrażenia poważne i powodujące krwawienie.

Obrażenia od ognia, kawasu itp., mimo swojego poważnego charakteru, nie powodują krwawienia – ogień automatycznie przypala i zasklepia ranę.

Obrażenia psychiczne, zadane za pomocą niektórych zaklęć, traktuje się jako obrażenia powierzchowne, bez względu na ich wielkość. Nie powodują zatem krwawienia.

Rycerz o ŻYW równej 100 punktów otrzymał cios mieczem, a w jego wyniku 75 ran, czyli 50 obrażeń powierzchownych oraz 25 obrażeń głębokich. Oznacza to, że do czasu opatrzenia rany, co rundę będzie tracił 2 punkty ŻYW na skutek krwawienia. Za ten cios odpłacił swojemu przeciwnikowi o ŻYW równej 120 punktów uderzeniem młota, którym zadał mu 100 obrażeń, czyli 60 obrażeń powierzchownych oraz 40 obrażeń głębokich. Te ostatnie mogą spowodować krwawienie wewnętrzne – jednak szansa na otrzymywanie 4 punktów obrażeń co rundę, wynosi tylko 10%.

Bliznowacenie ran

Niektóre rany, szczególnie te poważne oraz od ognia, kwasu itp., mogą powodować pojawienie się blizn. O ile nie znajdują się one na widocznych częściach ciała postaci, na przykład na twarzy, nie należy się nimi zbytnio przejmować, ale warto o nich pamiętać. Blizny, które są widoczne, na stałe obniżają Prezencję postaci. 1/10 ran powodujących pojawienie się blizny oznacza ilość utraconych punktów PR. Jednocześnie o tę samą wartość wzrasta Zastraszanie postaci. Należy przy tym pamiętać, że łączna ilość utraconych na skutek blizny punktów PR, nie powinna przekraczać połowy jej wartości – to także wartość maksymalnego przyrostu wielkości Zastraszania.

Blizn, a co za tym idzie modyfikacji współczynników, można pozbyć się w sposób magiczny, za pomocą makijaży lub zasłonięcia szram. O efektach tych działań decyduje MG i powodzenie wykorzystywanych umiejętności.

Rycerz z poprzedniego przykładu otrzymał 25 głębokich ran i szpetna blizna ozdabia mu policzek. To sprawia, że po wyleczeniu, o 2 punkty będzie miał obniżoną PR, ale za to jego wygląd będzie bardziej przerażający, dzięki czemu o 2 punkty wzrośnie jego Zastraszanie. Przeciwnik otrzymał cios obuchem, co oznacza, że przez jakiś czas będzie miał na ciele brzydkiego siniaka, ale w żaden sposób nie wpłynie to na jego współczynniki.

Selektywny atak

Obrażenia zadane w walce traktuje się jako równomiernie rozłożone na całej powierzchni ciała. Jednakże zastosowanie umiejętności *selektywnego ataku* lub trafienie krytyczne, mogą spowodować trafienie w określoną część ciała. Przyjmujemy że każda kończyna – ramię, noga oraz głowa – posiada ŻYW równą połowie naturalnej ŻYW postaci.

W przypadku utraty przez kończynę całej ŻYW (czyli połowy naturalnej ŻYW postaci), staje się ona bezwładna, a w przypadku głowy – postać traci przytomność. Jeśli kończyna utraci dwukrotność ŻYW, traktuje się ją jako zmiażdżoną, odciętą itp. – w przypadku głowy oznacza to śmierć.

Od ogólnej ŻYW postaci odpisuje się tylko 1/10 obrażeń, jakie może otrzymać kończyna, zanim zostanie ona odcięta. W praktyce oznacza to, że maksymalne ogólne obrażenia, jakie postać może otrzymać na skutek trafienia w kończynę, nie mogą przekroczyć 1/10 naturalnej ŻYW postaci. To jednak nie wszystko – utrata kończyny oznacza konieczność wykonania rzutu na odporność nr 4, zaś nieudany oznacza utratę przytomności na minimum k10 rund. Jednocześnie następuje gwałtowny ubytek krwi, powodujący otrzymywanie 10 obrażeń na rundę, do czasu udzielenia postaci fachowej pomocy.

Selektywnego ataku używa się również wtedy, gdy próbujemy trafić w jedną z kilku walczących postaci. Niezastosowanie tej umiejętności, może spowodować trafienie nie tej osoby, w którą się celowało – ostateczny cel wyznacza się losowo, zaś szansa na trafienie każdej postaci z reguły są równe. Szczegółowe modyfikatory, wynikające z zastosowania *podstaw selektywnego ataku*, przedstawia tabela obok.

Zdrowienie

Postać, która otrzyma obrażenia, może odzyskać utraconą ŻYW. Zwykle odbywa się to naturalnie, podczas snu – każda przespana godzina pozwala na przywrócenie zależnej od rasy ilości punktów ŻYW. Dodatkowo niektóre zdolności mogą zwiększać tę wartość. I tak na przykład krasnolud odzyskuje 3 punkty ŻYW, ale jeśli wybrał profesję wojownika, dzięki umiejętności *hart*, ta wartość ulega podwojeniu. W praktyce oznacza to, że podczas jednej godziny snu leczy 6 punktów obrażeń powierzchownych, a jeśli te rany zostaną wyleczone, leczy 2 punkty obrażeń głębokich. Aby wyleczyć 1 punkt obrażeń śmiertelnych, musi jednak przespać minimum 2 godziny (leczenie przebiega 10 razy wolniej; 1/10 z 12 wyleczonych ran lekkich to 1).

Wyjątkowo szybko goją się powierzchowne rany obuchowe – po kilkugodzinnym śnie (np. nocy) obrażenia te redukują się do połowy. Oznacza to, że po ok. dwóch nocach, o ile nie wystąpiły obrażenia wewnętrzne, skutki obuchów, w postaci ubytków ŻYW, całkowicie znikają (decyduje MG). Wciąż jednak na ciele może utrzymywać się siniak.

Szczególnym przypadkiem są obrażenia psychiczne, czyli większość obrażeń od magii działającej na odporności nr 1-5. Takie obrażenia całkowicie znikają po 24 godzinach względnego relaksu lub wypoczynku (decyduje MG).

Mimo wszystko naturalna forma zdrowienia jest dość powolna, dlatego zawsze można posłużyć się magią oraz nie do końca magicznymi tynkturami (np. wywarami z niektórych ziół). O ile w opisie nie jest zaznaczone inaczej, efekty ich działania odnoszą się do obrażeń powierzchownych i tylko takich. Nie można zatem leczyć obrażeń poważnych za pomocą efektów czarów leczących rany lekkie – nawet jeśli zredukujemy ich siłę do 1/3.

Wpływ selektywnego ataku na TR	
Cel	Modyfikator TR
ramię lub noga	-50 pkt.
głowa	-80 pkt.
dłoń lub stopa	-100 pkt.
oczy lub wizjer hełmu	-120 pkt.
jedna z dwóch walczących ze sobą wręcz postaci	- 50 pkt.
jedna z dwóch splecionych w uścisku postaci	-100 pkt.

Obrażenia istot, które nie mają wyszczególnionej informacji na temat zdrowienia w swoim opisie, leczą się z prędkością 1/100 ŻYW na każdą godzinę snu, zaś gadów i płazów dwukrotnie szybciej. Sen nie oznacza jednak ciągłego spania bez przytomności – jeśli istota w tym czasie przebudzi się i przewróci na drugi bok, albo wstanie, aby załatwić potrzebę fizjologiczną, wciąż może korzystać z należnego jej zdrowienia. Wyjątkiem są sytuacje, gdy męczy się ona w trakcie snu, np. na skutek choroby lub dręczących ją koszmarów.

Postacie czy potwory dysponujące zdolnością regeneracji, leczą się w normalny sposób (a zatem w standardowym tempie wynikajacym z działania regeneracji) także z obrażeń głębokich. Wciąż jednak w pierwszej kolejności leczone są obrażenia powierzchowne.

W razie wątpliwości najpierw leczą się rany zadane wcześniej, poczynając od ran powierzchownych, poprzez głębokie, aż do śmiertelnych, które zwykle wymagają dodatkowo opieki specjalisty, posiadającego umiejętność *podstawy leczenia*.

Inne rodzaje ran

W czasie przeżywania heroicznych przygód, bohaterowie mogą doznać różnego rodzaju obrażeń, a ich charakterystyka zależy od decyzji Mistrza Gry i zdrowego rozsądku. I tak rany od wstrząsu (przy upadku z wysokości) traktujemy jak obuchy, zaś uszczerbek na zdrowiu na skutek duszenia będzie zawsze powierzchowny i po k10 godzinach ustąpi całkowicie.

Szczególnym przypadkiem ran są obrażenia otrzymane na skutek manipulacji energią magiczną. Eksplozja Punktów Magii (na skutek krytycznego pecha przy rzucaniu czaru), bez względu na swoją wielkość, będzie zadawała obrażenia powierzchowne, podobnie takie obrażenia otrzyma postać, która zdecyduje się rzucić zaklęcie kosztem własnej ŻYW. Dotyczy to także wysokopoziomowych czarów klerycznych, rzucanych dzięki samookaleczaniu – choć łączna suma obrażeń wpisanych na karte może sugerować rany głębokie, przyjmuje się, że w ramach własnego interesu, postać dba o to, aby nacięcia były powierzchowne.

Efekty krytyczne

Podczas wykonywania wszelkich czynności, zawsze istnieje niewielka szansa, że dane działanie się automatycznie powiedzie (wyniki 1-5 na k100) lub zupełnie nie uda (wyniki 96-100 na k100). Część z tych przedziałów odpowiada za tak zwany efekt krytyczny, który może być krytycznym sukcesem lub krytyczną porażką, co – jak wskazuje sama nazwa – oznacza nieprzewidziany skutek działania. W szczególnych przypadkach, gdy szansa powodzenia jest bardzo wysoka, przedział krytycznego sukcesu może nawet znacznie wykraczać poza ten zakres.

Krytyczna porażka przy posługiwaniu się magią	
Rzuć k100	Efekt
01-05	**Manifestacja** – zaklęcie nie udaje się, a zamiast tego pojawia się inny nieszkodliwy i niespodziewany efekt – dziwny zapach, zmiana kolorów, słaby rozbłysk itp.
06-08	**Wyczerpanie** – postać czuje się wyczerpana, jej aktualna wytrzymałość na zmęczenie spada do połowy.
09-11	**Mniejsze przeciążenie** – zaklęcie nie udaje się i zużywa dodatkowy 1 Punkt Magii.
12-14	**Przeciążenie** – zaklęcie nie udaje się i zużywa dwukrotnie więcej PM.
15-17	**Przeciążenie umysłu** – postać otrzymuje 1 Punkt Obłędu.
18-20	**Większe przeciążenie umysłu** – postać otrzymuje k10 Punktów Obłędu.
21-23	**Większe przeciążenie** – zaklęcie nie udaje się i zużywa o k10 więcej PM.
24-26	**Utrata głosu** – postać traci głos na k10 rund. W tym czasie szansa rzucenia czaru spada do 1/10.
27-29	**Oślepienie** – postać wykonuje rzut na odp. nr 5 – nieudany oznacza oślepienie na k10 rund.
30-32	**Oślepiający błysk** – wszystkie postacie wykonują rzut na odp. nr 5 – nieudany to oślepienie na k10 rund.
33-35	**Krwotok z nosa** – postać co rundę otrzymuje 1 obrażenie, do czasu udanego rzutu na odp. nr 4.
36-38	**Mała eksplozja PM** – każdy zużyty PM zadaje postaci 1 obrażenie (połowę, po udanym rzucie na odp. nr 5).
39-41	**Eksplozja PM** – każdy zużyty PM zadaje postaci 2 obrażenia (połowę, po udanym rzucie na odp. nr 5).
42-44	**Większa eksplozja PM** – każdy zużyty PM zadaje postaci 5 obrażeń (połowę, po udanym rzucie na odp. nr 5).
45-47	**Ogromna eksplozja PM** – każdy zużyty PM zadaje postaci 10 obrażeń (połowę, po udanym rzucie na odp. nr 5).
48-50	**Ogłuszenie** – przez k10 rund postać nie może rzucać czarów.
51-53	**Wyczerpanie** – przez k10 rund postać jest skrajnie wyczerpana i może bronić się wyłącznie biernie.
54-56	**Utrata przytomności** – postać omdlewa na k10 rund.
57-59	**Choroba zawodowa** – postać nabywa chorobę zawodową.
60-62	**Szok inferyczny** – postać traci cały zgromadzony PM i musi wykonać test na szok inferyczny.
63-65	**Mniejsze osłabienie psychiczne** – postać na k10 rund ma obniżone odporności psychiczne o 10 pkt.
66-68	**Osłabienie psychiczne** – postać na k10 rund ma obniżone odporności psychiczne o 20 pkt.
69-71	**Osłabienie** – postać na k10 rund ma obniżone wszystkie odporności o 10 pkt.
72-74	**Większe osłabienie psychiczne** – postać na k10 rund ma obniżone odporności psychiczne o połowę.
75-77	**Poważne osłabienie** – postać na k10 rund ma obniżone wszystkie odporności o połowę.
78-80	**Przeciążenie magiczne** – postać na k10 rund ma obniżoną WI i UM o połowę.
81-83	**Mniejsze porażenie** – postać na stałe traci 1 punkt UM i 1 punkt WI.
84-86	**Większe porażenie** – postać na stałe traci k10 punktów UM i WI.
87-89	**Zaniepokojenie bogów** – postać wykonuje rzut na ZW – nieudany oznacza nabycie przekleństwa.
90-92	**Rozgniewanie bogów** – bogowie zsyłają na postać karę, najczęściej losowe przekleństwo.
93-95	**Śmierć umysłowa** – postać wykonuje rzut na połowę odp. nr 4 – nieudany oznacza śmierć.
96-97	**Skaza magiczna** – rzuć jeszcze raz. Następny rzucony czar również zakończy się krytyczną porażką.
98-100	**Efekt skumulowany** – rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

Aby określić dokładną szansę na wystąpienie efektu krytycznego, należy porównać wartość współczynnika lub wypadkową współczynników, na którą wykonuje się test, z tabelą po prawej. Dotyczy to każdego rzutu wykonywanego kością k100 – podczas rzucania czarów, wykonywania ataków, testowania współczynników czy wykorzystywania umiejętności itp.

Warto również pamiętać, że niektóre umiejętności (np. *młynek*), czary, czy magiczne przedmioty mogą wpływać na szansę wystąpienia efektu krytycznego.

Szansa wystąpienia efektu krytycznego		
Szansa powodzenia testu k100	Krytyczny sukces	Krytyczna porażka
01-05	01	97-100
06-100	01-02	99-100
101-200	01-04	100
201-300	01-08	100
301-400	01-16	100
itd.		

Krytyczny sukces przy posługiwaniu się magią	
Rzuć k100	Efekt
01-03	**Efekt skumulowany** – rzuć dwa razy i zsumuj efekty.
04-05	**Efekt stały** – jeśli to możliwe, efekt czaru utrzymuje się na stałe lub na bardzo długi czas (decyduje MG).
06-08	**Naładowanie** – rzuć jeszcze raz. Następny rzucony czar również zakończy się krytycznym sukcesem.
09-11	**Strumień magii** – postać podłącza się do pobliskiego aktywnego strumienia magii – koszt czaru zostaje zredukowany do 0, ponadto postać odzyskuje wszystkie utracone PM.
12-14	**Większa aura antymagii** – na k10 rund postać otrzymuje aurę antymagii o sile 20%.
15-17	**Dziki potencjał** – czar dodatkowo rozprasza wszystkie efekty magiczne działające na cel.
18-20	**Większe naładowanie czaru** – czas trwania, moc i zasięg czaru są dziesięciokrotnie większe.
21-23	**Większe wzmocnienie czaru** – przeciwnik broni się przed tym czarem na 1/10 odporności.
24-26	**Aura antymagii** – na k10 rund postać otrzymuje aurę antymagii o sile 10%.
27-29	**Naładowanie czaru** – czas trwania, moc i zasięg czaru są pięciokrotnie większe.
30-32	**Kondensacja czaru** – postać może rzucić w tej rundzie kolejny czar bez żadnych konsekwencji.
33-35	**Pobranie PM** – postać rzuca czar bez kosztu PM, a ponadto odzyskuje k10 PM.
36-38	**Mniejsza aura antymagii** – na k10 rund postać otrzymuje aurę antymagii o sile 5%.
39-41	**Czar ogłuszający** – cel czaru dodatkowo musi wykonać rzut na odp. nr 4, albo zostaje ogłuszony.
42-44	**Wzmocnienie czaru** – przeciwnik broni się przed zaklęciem na połowę wymaganej odporności.
45-47	**Kompensacja czaru** – postać rzuca czar bez kosztu PM.
48-50	**Czar oślepiający** – cel czaru dodatkowo musi wykonać rzut na odp. nr 5, albo zostaje oślepiony.
51-53	**Większe wzmocnienie antyodporności** – antyodporność czaru jest zwiększona o dodatkowe 20 pkt.
54-56	**Naładowanie czaru** – czas trwania, moc i zasięg czaru są dwukrotnie większe.
57-59	**Wzmocnienie umysłu** – na k10 dni postać nabywa dwukrotnie większej odporności na szok inferyczny.
60-62	**Większe podładowanie czaru** – czas trwania, moc lub zasięg czaru są dziesięciokrotnie większe.
63-65	**Wzmocnienie antyodporności** – antyodporność czaru jest zwiększona o dodatkowe 10 pkt.
66-68	**Ekonomizacja czaru** – postać zużywa o połowę mniej PM (minimum 1 punkt).
69-71	**Podładowanie czaru** – czas trwania, moc lub zasięg czaru są pięciokrotnie większe.
72-74	**Czar oszałamiający** – cel czaru dodatkowo musi wykonać rzut na odp. nr 4, albo zostaje oszołomiony.
75-77	**Stabilizacja umysłu** – na k10 godzin postać nabywa dwukrotnie większej odporności na szok inferyczny.
78-80	**Mniejsze podładowanie czaru** – czas trwania, moc lub zasięg czaru są dwukrotnie większe.
81-83	**Czar raniący** – czar zadaje także 10 obrażeń za każdy zużyty punkt PM (połowę, po rzucie na odp. nr 5).
84-86	**Redukcja PM** – koszt czaru jest o 1 PM mniejszy (minimum 1).
87-89	**Mniejsze wzmocnienie antyodporności** – antyodporność czaru jest dwukrotnie większa.
90-92	**Otrzeźwienie umysłu** – na k10 rund postać nabywa dwukrotnie większej odporności na szok inferyczny.
93-95	**Uspokojenie umysłu** – postać rozprasza wszystkie negatywne efekty działające na jej umysł.
96-100	**Wizualizacja czaru** – czar rzucony jest niezwykle widowiskowo, lecz nie ma dodatkowych efektów.

Rodzaj efektu krytycznego zależy od MG oraz, rzecz jasna, od okoliczności fabularnych i testowanej cechy. Zwykle krytyczny sukces oznacza wykonanie działania z naddatkiem, z jakością godną działa sztuki, zaś krytyczna porażka oznacza dodatkowe negatywne konsekwencje, na przykład zniszczenie narzędzi używanych podczas pracy. Dla uproszczenia stworzyliśmy specjalne tabele, z których można skorzystać w przypadku wystąpienia efektu krytycznego podczas rzucania zaklęcia, bądź toczenia walki.

Uwagi dotyczące efektów krytycznych:

- Jeżeli nie jest napisane inaczej, każdy efekt krytycznego sukcesu zadaje celowi normalne obrażenia.

Ilość wyparowań przy trafieniu selektywnym	
01-10	brak wyparowań
11-25	10% normalnych wyparowań
26-50	50% normalnych wyparowań
51-99	100% wyparowań
100	200% wyparowań

- Zakażenie rozwija się k10 godzin – jeśli w tym czasie postać nie otrzyma pomocy chirurga, umiera.
- W przypadku trafień selektywnych w którąś z kończyn, liczą się tylko wyparowania tego miejsca. Jeśli nie uwzględnia ich opis zbroi, wyznacza się je losowo.

Krytyczna porażka w czasie ataku	
Rzuć k100	Efekt
01-05	**Naruszenie broni** – broń otrzymuje 1 uszkodzenie, a postać ma TR zmniejszone o 10 punktów na k10 rund.
06-08	**Osłabienie ataków** – do końca następnej rundy obrażenia ataków są zmniejszone o 50 pkt. (zamiast dorzutu).
09-11	**Niemoc ataków** – do końca następnej rundy obrażenia ataków są zmniejszone o połowę.
12-14	**Utrata ataków** – do końca następnej rundy postać może się tylko bronić.
15-17	**Odsłonięcie się** – do końca następnej rundy postać ma tylko połowę obrony.
18-20	**Większe osłabienie ataków** – przez k10 rund obrażenia ataków są zmniejszone o 50 pkt. (zamiast dorzutu).
21-23	**Większa niemoc ataków** – przez k10 rund obrażenia ataków są zmniejszone o połowę.
24-26	**Większa utrata ataków** – przez k10 rund postać może się tylko bronić.
27-29	**Większe odsłonięcie się** – przez k10 rund postać ma tylko połowę obrony.
30-32	**Beznadziejność ataków** – przez k10 rund postać nie może korzystać ze zdolności związanych z walką.
33-35	**Wyśliźnięcie** – postać wykonuje rzut na akt. ZR, albo upuszcza broń lub tarczę (losowo).
36-38	**Wytrącenie** – postać upuszcza broń lub tarczę (losowo).
39-41	**Naprężenie broni** – postać wykonuje rzut na akt. wytrzymałość broni, albo zostaje ona złamana.
42-44	**Silne naprężenie broni** – postać wykonuje rzut na połowę akt. wytrzymałość broni, albo zostaje ona złamana.
45-47	**Wybicie broni** – wytrącona broń odlatuje na odległość 1/10 SF postaci w metrach.
48-50	**Poślizgnięcie** – postać wykonuje rzut na akt. ZR, albo przewraca się.
51-53	**Wybicie palca** – rzut na akt. ZR, albo obniżenie ZR i obrony o 10 pkt. oraz TR i skuteczności do połowy.
54-56	**Zwichnięcie rzepki** – postać wykonuje rzut na akt. ZR, albo przez k10 dni ma ZR ograniczoną do połowy.
57-59	**Zwichnięcie kostki** – przez k10 dni postać ma ZR ograniczoną do połowy.
60-62	**Zwichnięcie kolana** – postać wykonuje rzut na akt. ZR, albo przez k10 dni ma SZ obniżoną do połowy.
63-65	**Skręcenie kolana** – przez k10 dni postać ma SZ obniżoną do połowy.
66-68	**Skręcenie kostki** – postać wykonuje rzut na 1/2 akt. ZR, albo przez k10 dni ma ZR i SZ zredukowane do połowy.
69-71	**Uderzenie w głowę** – postać wykonuje rzut na odp. nr 4, albo na k10 rund traci przytomność.
72-74	**Upadek** – postać przewraca się i wykonuje rzut na odp. nr 4, albo traci przytomność na k10 rund.
75-77	**Wywrócenie** – postać przewraca się i traci przytomność na k10 rund.
78-80	**Trafienie w inną postać** – przyjaciela albo wroga, wyznacz losowo.
81-83	**Trafienie w siebie** – otrzymanie standardowych obrażeń, obniżonych o wyparowania.
84-86	**Trafienie selektywne w inną osobę** – przyjaciela albo wroga, wyznacz losowo.
87-89	**Trafienie selektywne w siebie** – otrzymanie standardowych obrażeń, obniżonych o wyparowania.
90-92	**Trafienie krytyczne w inną osobę** – przyjaciela albo wroga, wyznacz losowo.
93-95	**Trafienie krytyczne w siebie** – otrzymanie obrażeń krytycznych, obniżonych o wyparowania.
96-100	**Efekt skumulowany** – rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

- W przypadku urazu kończyn stosuje się zasady selektywnego trafienia – każda kończyna ma 1/2 całkowitej ŻYW postaci. Zadanie jej obrażeń równych połowie całkowitej ŻYW powoduje niedowład, a równych całkowitej ŻYW – jej odcięcie. Ciało otrzymuje maksymalnie 1/10 obrażeń zadanych kończynie.
- Obrażenia zwiększone minimum trzykrotnie, spowodowane są niezwykle silnymi ciosami – postać musi wykonać rzut na akt. ZR, albo upada.
- W przypadku poważniejszych urazów ciała, które utrzymują się godzinami lub dniami, udane użycie *podstaw chirurgii* skraca ten czas do połowy.

Krytyczny sukces w czasie ataku bronią kłutą	
Rzuć k100	Efekt
01-03	**Efekt skumulowany** – rzuć dwa razy i zsumuj efekty.
04-05	**Rozcięcie policzka** – rana krwawi i o 10 punktów utrudnia TR.
06-08	**Rozcięcie skóry na dłoni** – rana krwawi i o 20 punktów utrudnia TR.
09-11	**Wybicie zębów** – utrata k10 zębów, dwukrotność tej wartości to ubytek PR.
12-14	**Przebicie żyły** – do czasu opatrzenia, postać otrzymuje 10 obrażeń na rundę.
15-17	**Przebicie ręki** – postać rzuca na akt. ZR, albo wypuszcza trzymany w dłoni przedmiot.
18-20	**Przebicie dłoni** – postać wypuszcza trzymany w dłoni przedmiot.
21-23	**Przebicie bicepsa** – postać, do czasu opatrzenia, zadaje obrażenia pomniejszone o 50 pkt. (zamiast dorzutu).
24-26	**Przebicie ucha** – do końca walki postać ma SZ zmniejszoną o 20 pkt.
27-29	**Rozcięcie czoła** – rana obficie krwawi i przez k10 rund zmniejsza obronę postaci o połowę.
30-32	**Przebicie stopy** – postać na k10 godzin ma ZR zredukowaną do połowy.
33-35	**Przebicie nogi** – postać na k10 godzin ma SZ zredukowaną do połowy.
36-38	**Przebicie kolana** – postać na k10 godzin ma ZR i SZ zredukowane do połowy.
39-41	**Przebicie kostki** – postać wykonuje rzut na akt. ZR, albo przewraca się.
42-44	**Przebicie szyi** – na k10 godzin wszystkie testy postaci są zredukowane do połowy.
45-47	**Przebicie brzucha** – postać wykonuje rzut na odp. nr 6, albo dostaje silnego zakażenia.
48-50	**Przebicie obojczyka** – postać na k10 rund ma sparaliżowaną rękę.
51-53	**Przebicie łokcia** – postać na k10 dni ma bezwładną rękę.
54-56	**Przebicie uda** – ból jest tak silny, że postać automatycznie upada.
57-59	**Uszkodzenie oka** – postać przez k10 dni ma o 20 punktów zredukowane TR i obronę.
60-62	**Idealny atak** – dorzut do obrażeń jest automatycznie maksymalny (50 punktów).
63-65	**Silny atak** – obrażenia są mnożone razy dwa.
66-68	**Trafienie w głowę** – obrażenia są podwójne, a postać wykonuje rzut na odp. nr 4, albo pada nieprzytomna.
69-71	**Przebicie organu** – obrażenia są podwójne, a postać wykonuje rzut na odp. nr 6, albo dostaje zakażenia.
72-74	**Przebicie płuca** – obrażenia są podwójne, a postać męczy się dwa razy szybciej.
75-77	**Trafienie w nogę** – obrażenia są podwójne.
78-80	**Trafienie w rękę** – obrażenia są podwójne.
81-83	**Bardzo silny atak** – obrażenia są mnożone razy trzy.
84-86	**Trafienie kręgosłupa** – obrażenia są potrójne, postać ma 50% na całkowity paraliż, a potem 50% na paraliż nóg.
87-89	**Uszkodzenie rdzenia** – obrażenia są potrójne, postać ma 90% na całkowity paraliż, a potem 50% na paraliż nóg.
90-92	**Trafienie w wątrobę** – obrażenia są potrójne, postać otrzymuje k10 obrażeń na rundę do czasu opatrzenia.
93-95	**Utrata oka** – obrażenia są potrójne, postać traci oko.
96	**Uszkodzenie gardła** – obrażenia mnożone są razy pięć.
97	**Rozerwanie płuca** – obrażenia mnożone są razy pięć, a postać może wyłącznie biernie się bronić.
98	**Przekłucie krtani** – obrażenia mnożone są razy pięć, postać otrzymuje k100 co rundę do czasu opatrzenia.
99	**Przebicie mózgu** – obrażenia mnożone są razy 10, postać zostaje sparaliżowana.
100	**Przebicie serca** – obrażenia mnożone są razy 10, zwykle oznacza to śmierć.

- Zabiegi takie jak nastawienie kości, szycie rany itp. wymagają użycia *podstaw chirurgii*. Prowizoryczne opatrzenie możliwe jest do wykonania samodzielnie, kosztem 1 rundy, jednak dalszy ruch (np. walka) powoduje otworzenie się rany. Fachowe opatrzenie wymaga użycia umiejętności *podstawy leczenia*.
- Paraliż może być wyleczony zaawansowaną operacją chirurgiczną lub regeneracją. Utratę oka można zregenerować lub wyleczyć czarem leczącym ślepotę.
- Jeżeli wylosowany efekt jest nielogiczny (np. trafienie w dłoń istoty, która nie posiada ramion), MG modyfikuje efekt, wybierając opcję pozycję wyżej.

Krytyczny sukces w czasie ataku bronią tnącą	
Rzuć k100	Efekt
01-03	**Efekt skumulowany** – rzuć dwa razy i zsumuj efekty.
04-05	**Rozcięcie czoła** – rana krwawi i o 10 punktów utrudnia TR.
06-08	**Rozcięcie dłoni** – postać ma o 10 pkt. mniejsze TR i wykonuje rzut na akt. ZR, albo upuszcza broń.
09-11	**Rozcięcie bicepsa** – o 20 punktów utrudnia TR.
12-14	**Rozcięcie zbroi** – zbroja otrzymuje k10 uszkodzeń i do momentu naprawy chroni tylko połowicznie.
15-17	**Głębokie rozcięcie** – rana krwawi, a postać do momentu opatrzenia otrzymuje 10 obrażeń na rundę.
18-20	**Rozcięcie ust i utrata języka** – CH postaci spada o połowę, ma ona trudności w wysławianiu się.
21-23	**Trafienie w krocze** – postać wykonuje rzut na akt. SZ, albo staje się bezpłodna.
24-26	**Rozcięcie łydki** – przez k10 rund postać ma połowę obrony.
27-29	**Rozcięcie ramienia** – do czasu zszycia, postać zadaje 50 obrażeń mniej (zamiast dorzutu).
30-32	**Przecięcie kostki** – postać wykonuje rzut na akt. ZR, albo upada.
33-35	**Rozcięcie uda** – postać obficie krwawi, do czasu opatrzenia otrzymuje k50 obrażeń na rundę.
36-38	**Rozcięcie barku** – postać automatycznie upuszcza trzymany w dłoni przedmiot.
39-41	**Odcięcie palców dłoni** – postać traci k5 palców – jeśli straci 5, oznacza to odcięcie dłoni.
42-44	**Odcięcie palców nogi** – postać traci k5 palców (rzut na akt. ZR, albo upada) – jeśli straci 5, traci stopę i upada.
45-47	**Trafienie w biodro** – od tej pory postać traktuje się, jakby posiadała dodatkowe ograniczenie ZR do 1/2.
48-50	**Przecięcie kolana** – postać automatycznie upada.
51-53	**Przecięcie łokcia** – postać traci sprawność ręki na k10 dni.
54-56	**Trafienie w głowę** – postać wykonuje rzut na odp. nr 4, albo traci przytomność na k10 rund.
57-59	**Utrata ręki na wysokości łokcia** – postać wykonuje rzut na odp. nr 4, albo traci przytomność na k10 rund.
60-62	**Odcięcie nosa** – postać ma PR zredukowaną o 20 punktów, a ponadto traci węch.
63-65	**Odcięcie ucha** – postać ma SZ zredukowaną o 20 pkt., PR o 10 pkt., a ponadto połowicznie traci słuch.
66-68	**Przecięcie ścięgna** – postać ma ZR i SZ zredukowaną do połowy na k10 rund.
69-71	**Trafienie w twarz** – postać ma o 2k10 punktów obniżoną PR.
72-74	**Idealny atak** – dorzut do obrażeń jest automatycznie maksymalny (50 punktów).
75-77	**Silny atak** – obrażenia są mnożone razy dwa.
78-80	**Rozcięcie mięśni** – obrażenia są podwójne, do czasu zszycia, postać zadaje 50 obrażeń mniej (zamiast dorzutu).
81-83	**Trafienie w nogę** – obrażenia są podwójne.
84-86	**Trafienie w rękę** – obrażenia są podwójne.
87-89	**Przecięcie tętnicy** – obrażenia są podwójne, do czasu opatrzenia, postać otrzymuje k100 obrażeń na rundę.
90-92	**Bardzo silny atak** – obrażenia są mnożone razy trzy.
93-95	**Rozcięcie brzucha** – obrażenia razy trzy, do czasu opatrzenia, 10 obrażeń na rundę, rzut na odp. nr 6, albo zakażenie.
96	**Odcięcie ramienia** – obrażenia razy trzy, rzut na odp. nr 4, albo utrata przytomności na k10 rund.
97	**Przecięcie gardła** – obrażenia razy pięć.
98	**Przecięcie krtani** – obrażenia razy pięć i k100 obrażeń na rundę, do czasu opatrzenia.
99	**Przecięcie poprzeczne** – obrażenia razy 10.
100	**Dekapitacja** – postać traci głowę, obrażenia razy 10.

- Jeśli trafienie nastąpiło w kończynę, których cel ataku ma więcej, prawdopodobieństwo trafienia w każdą z nich jest taka sama – np. przy trafieniu goblina w stopę jest 50% szansy, że będzie to stopa lewa i tyle samo, że będzie to stopa prawa.
- W przypadku bardzo dużych potworów należy zmodyfikować efekty, ze względu na rozmiary broni atakującego – i tak przebicie serca smoka, w praktyce oznacza zwiększenie obrażeń dziesięciokrotnie i nic poza tym.

Krytyczny sukces w czasie ataku bronią obuchową	
Rzuć k100	Efekt
01-03	**Efekt skumulowany** – rzuć dwa razy i zsumuj efekty.
04-05	**Uderzenie w plecy** – ze względu na ból, postać ma o 10 pkt. zredukowane TR.
06-08	**Uderzenie w szczękę** – ze względu na ból, postać ma o 20 pkt. zredukowane TR.
09-11	**Uderzenie w łokieć** – postać wykonuje rzut na akt. ZR, albo upuszcza trzymany w dłoni przedmiot.
12-14	**Naruszenie broni** – broń lub tarcza otrzymuje 1 uszkodzenie – rzut na aktualną wytrzymałość, albo się łamie.
15-17	**Uderzenie w dłoń** – postać upuszcza trzymany w niej przedmiot.
18-20	**Wybicie broni** – wytrącona broń postaci odlatuje na odległość k10 metrów.
21-23	**Uderzenie w kostkę** – postać wykonuje rzut na akt. ZR, albo upada.
24-26	**Złamanie kości** – postać co rundę wykonuje rzut na odp. nr 4, albo z bólu może tylko biernie się bronić.
27-29	**Zmiażdżenie stopy** – postać ma ZR zredukowaną do połowy.
30-32	**Uderzenie w splot słoneczny** – przez k10 rund postać ma połowę obrony.
33-35	**Uderzenie w kolano** – postać automatycznie się przewraca.
36-38	**Wybicie barku** – ramię postaci jest bezwładne do czasu opatrzenia.
39-41	**Uderzenie w potylicę** – postać wykonuje rzut na odp. nr 4, albo traci wzrok.
42-44	**Uderzenie w czoło** – postać wykonuje rzut na odp. nr 4, albo traci przytomność na k10 rund.
45-47	**Uderzenie w skroń** – postać traci przytomność na k10 rund.
48-50	**Idealny atak** – dorzut do obrażeń jest automatycznie maksymalny (50 punktów).
51-53	**Złamanie nosa** – PR postaci spada o 2k10 punktów.
54-56	**Złamanie szczęki** – PR postaci spada o k10 punktów poza tym przez k10 dni nie może ona mówić.
57-59	**Wybicie zębów** – utrata k10 zębów, dwukrotność tej wartości, to ubytek PR.
60-62	**Rozbicie łuku brwiowego** – 10% szansy na utratę oka oraz rzut na szok, albo utrata przytomności na k10 rund.
63-65	**Silny atak** – obrażenia są mnożone razy dwa.
66-68	**Uderzenie w głowę** – obrażenia razy dwa, rzut na odp. nr 4, albo utrata przytomności na k10 rund.
69-71	**Pęknięcie śledziony** – obrażenia razy dwa, rzut na odp. nr 6, albo silne zakażenie organizmu.
72-74	**Połamanie żeber** – obrażenia razy dwa, ponadto postać męczy się dwa razy szybciej przez k10 dni.
75-77	**Trafienie w nogę** – obrażenia są podwójne.
78-80	**Trafienie w rękę** – obrażenia są podwójne.
81-83	**Bardzo silny atak** – obrażenia są mnożone razy trzy.
84-86	**Złamanie miednicy** – obrażenia są potrójne, postać ma 50% na całkowity paraliż, a potem 50% na paraliż nóg.
87-89	**Przetrącenie kręgosłupa** – obrażenia razy trzy, postać ma 90% na całkowity paraliż, a potem 50% na paraliż nóg.
90-92	**Zmiażdżenie biodra** – obrażenia razy trzy, ZR zredukowana do połowy na k10 dni.
93-95	**Zmiażdżenie barku** – obrażenia razy trzy, SF zredukowana do połowy na k10 dni.
96	**Zmiażdżenie żeber** – obrażenia razy trzy, k10 obrażeń na rundę do czasu unieruchomienia.
97	**Zmiażdżenie klatki piersiowej** – obrażenia razy trzy, SZ zredukowana do połowy na k10 dni.
98	**Pęknięcie czaszki** – obrażenia razy 5, wstrząs mózgu i rzut na odp. nr 4, albo utrata przytomności na k10 rund.
99	**Złamanie kręgosłupa** – obrażenia razy 10, całkowity paraliż ciała.
100	**Rozbicie czaszki** – obrażenia razy 10, zwykle oznacza to śmierć.

Czary

Na Ornwarze magia jest czymś na tyle powszechnym, że wpływa na niemal każdy aspekt życia. Nie wszyscy jednak posiadają możliwość jej wykorzystywania, a jeszcze mniej osób zdobyło umiejętności, pozwalające im na rzucanie czarów. Właściwie tylko dwie kasty – czarodziejska i kleryczna – uczą się posługiwania czarami i posiadają zbiór uporządkowanych formuł magicznych (lub modlitw w przypadku kleryków), podzielonych na grupy zwane kręgami, które opisują ich moc i ograniczenia użycia. Niektóre profesje z innych kast, na przykład łowca czy paladyn, mają możliwość nauczenia się tych czarów, jednak magia w ich rękach zawsze będzie ograniczona przez brak odpowiedniego przeszkolenia oraz brak dostępności dla osób spoza profesji, do której są przypisane.

Czary czarodziejskie zawsze rzuca się, testując Umiejętności Magiczne postaci, zaś czary kleryczne oparte są o test Wiary. Oznacza to, że mimo podobnego efektu oddziaływania na rzeczywistość, różnią się one i nie mogą być stosowane wymiennie. Co innego w przypadku czarów wewnątrz kasty – zwykle są to te same formuły lub modlitwy, zaadaptowane przez kilka profesji. Na przykład czar *Knebel*, dostępny jest między innymi dla alchemika i czarnoksiężnika, co oznacza, że obydwie te profesje znają to samo zaklęcie i mogą wymienić się jego formułami. Pewne czary są jednak bardziej unikalne i dostępne wyłącznie dla jednej konkretnej profesji.

Niektóre zaklęcia w rękach konkretnej profesji, mimo całkowitej zgodności z czarami innej, posiadają dodatkowe efekty, które mogą – ale nie muszą – zostać wykorzystane podczas ich rzucania. I tak niektóre zaklęcia w rękach alchemików (i tylko alchemików) mogą być modyfikowane podczas rzucania dzięki użyciu dodatkowego komponentu. Na przykład czas trwania czaru *Rozświetlenie*, może zostać wydłużony przez alchemika, który poświeci dodatkowo kawałek górskiego kryształu. Informacje na ten temat zawarte są w opisie konkretnych czarów, które oferują taką możliwość. Podobnie mają szamani, którzy jako jedyni mogą nanosić czary na własnoręcznie wykonane malunki na ciele (wymaga to znajomości czaru *zaklęcie malunku*), odwlekając czas ich aktywacji do momentu zadziałania czynnika aktywującego, np. potarcia malunku. Ponadto niektóre z tych zaklęć mogą być nałożone wyłącznie na wykonany przez szamana tatuaż (patrz odpowiednia umiejętność profesyjna) – nazwa takich zaklęć rozpoczyna się od słowa „tatuaż".

Każde zaklęcie posiada swój opis, który często uwzględnia sposób jego rzucania, czas trwania itp. Po nazwie czaru, w nawiasie, znajduje się zasięg, na jaki można rzucić to zaklęcie. Podany jest w metrach, a jeśli nie jest sprecyzowany w żaden sposób, wówczas czar można rzucić wyłącznie na siebie. Jeśli w opisie nie znajduje się czas trwania zaklęcia, oznacza to, że efekt jego działania jest stały lub trwa do momentu odwołania go przez rzucającego. W przypadku rzucania czarów na inne osoby, mają one prawo wykonać rzut obronny na wskazaną w opisie odporność. Jeśli nie jest zaznaczone inaczej, odporność jest pomniejszana o antyodporność czarującego.

Na kolejnych stronach przedstawione są skategoryzowane i opisane zaklęcia, z podziałem na profesje, dla których są dostępne. Są one raczej powszechne (a przynajmniej te z niższych kręgów), ale nie są wszystkimi istniejącymi czarami na Ornwarze. Nowe czary są opracowywane przez doświadczonych adeptów magii, kolejne są analizowane przez kapituły zajmujące się ich klasyfikacją, a jeszcze inne czekają dopiero na swoje odkrycie w ruinach Kamiennego Cesarstwa.

Formuły czarodziejskie

Czary alchemiczne

Formuły alchemiczne 0 kręgu:
- Homunkulus,
- Lokalizacja księgi,
- Sklejenie.

Formuły alchemiczne 1 kręgu:
- Knebel,
- Kwasowa strzała,
- Lokalizacja substancji,
- Odporność na polimorfię,
- Rozświetlanie,
- Ukrycie zapachu,
- Widzenie niewidzialności.

Formuły alchemiczne 2 kręgu:
- Chmura dymu,
- Klejąca plama,
- Magiczna siła,
- Magiczna tarcza,
- Magiczny balsam,
- Złoto głupców.

Formuły alchemiczne 3 kręgu:
- Elastyczność,
- Konserwacja,
- Niewidzialność,
- Oczyszczenie powietrza,
- Rozpoznanie trucizny,
- Wzmocnienie mikstury.

Formuły alchemiczne 4 kręgu:
- Eksplozja,
- Magiczny obłok,
- Opóźnienie mikstury,
- Powiększenie postaci,
- Rozrzedzenie mikstury.

Formuły alchemiczne 5 kręgu:
- Magiczne perfumy,
- Ożywienie przedmiotu,
- Przeniknięcie,
- Skruszenie substancji.

Formuły alchemiczne 6 kręgu:
- Dotyk Rozwelfa,
- Magiczna zbroja.

Formuły alchemiczne 7 kręgu:
- Panaceum,
- Telepatia.

Formuły alchemiczne 8 kręgu:
- Portal,
- Przemiana w kamień.

Formuły alchemiczne 9 kręgu:
- Ostatnie tchnienie,
- Trująca chmura.

Formuły alchemiczne 10 kręgu:
- Ocalenie.

Czary czarnoksięskie

Formuły czarnoksięskie 0 kręgu:
- Homunkulus,
- Lokalizacja księgi,
- Rozpoznanie życia.

Formuły czarnoksięskie 1 kręgu:
- Knebel,
- Lokalizacja martwiaka,
- Nekromantyczny pocisk,
- Odporność na nekromancję,
- Przerażenie,
- Rozświetlanie,
- Widzenie niewidzialności.

Formuły czarnoksięskie 2 kręgu:
- Ciemność,
- Czaszka strażnicza,
- Magiczna siła,
- Magiczna tarcza,
- Odegnanie martwiaka,
- Ukrycie witalności.

Formuły czarnoksięskie 3 kręgu:
- Czarna przemiana,
- Martwe oczy,
- Niewidzialność,
- Odesłanie martwiaka,
- Stworzenie zombie.

Formuły czarnoksięskie 4 kręgu:

- Flatulencja,
- Kula czarnego ognia,
- Martwy wierzchowiec,
- Zniszczenie martwiaka.

Formuły czarnoksięskie 5 kręgu:

- Rozmowa z trupem,
- Zauroczenie martwiaka,
- Zawezwanie szkieletów.

Formuły czarnoksięskie 6 kręgu:

- Magiczna zbroja,
- Uśpienie martwiaka.

Formuły czarnoksięskie 7 kręgu:

- Uwięzienie martwiaka,
- Telepatia.

Formuły czarnoksięskie 8 kręgu:

- Kradzież duszy,
- Portal,
- Uzdrowienie martwiaka.

Formuły czarnoksięskie 9 kręgu:

- Przejęcie martwiaka,
- Przywołanie życia,
- Upiorne wycie.

Formuły czarnoksięskie 10 kręgu:

- Krwawa więź,
- Ocalenie.

Czary demonologiczne

Formuły demonologiczne 0 kręgu:

- Homunkulus,
- Lokalizacja księgi,
- Rozpoznanie krwi.

Formuły demonologiczne 1 kręgu:

- Knebel,
- Krwawy pocisk,
- Lokalizacja demona,
- Odporność na strach,
- Rozświetlanie,
- Szok,
- Ukrycie spaczenia,
- Widzenie niewidzialności.

Formuły demonologiczne 2 kręgu:

- Magiczna siła,
- Magiczna tarcza,
- Odegnanie demona,
- Ukrycie charakteru,
- Więzienne macki.

Formuły demonologiczne 3 kręgu:

- Demoniczna obecność,
- Demoniczne oczy,
- Niewidzialność,
- Odesłanie demona.

Formuły demonologiczne 4 kręgu:

- Demoniczne skrzydła,
- Zagotowanie krwi,
- Zniszczenie demona.

Formuły demonologiczne 5 kręgu:

- Symbiont,
- Zauroczenie demona,
- Zawezwanie gizroków.

Formuły demonologiczne 6 kręgu:

- Magiczna zbroja,
- Opętanie cienia,
- Uśpienie demona,
- Więź krwi.

Formuły demonologiczne 7 kręgu:

- Opętanie miejsca,
- Telepatia,
- Uwięzienie demona.

Formuły demonologiczne 8 kręgu:

- Opętanie kończyny,
- Portal,
- Uzdrowienie demona.

Formuły demonologiczne 9 kręgu:

- Opętanie postaci,
- Przejęcie demona.

Formuły demonologiczne 10 kręgu:

- Ocalenie,
- Pakt z demonem.

Czary elementalistyczne

Formuły elementalistyczne 0 kręgu:

- Homunkulus,
- Lokalizacja księgi,
- Stworzenie żywiołu.

Formuły elementalistyczne 1 kręgu:

- Infrawizja,
- Knebel,
- Lokalizacja żywiołaka,
- Odporność na żywioł,
- Rozświetlanie,
- Strzała żywiołu,
- Widzenie niewidzialności,
- Zachłyśnięcie.

Formuły elementalistyczne 2 kręgu:

- Magiczna siła,
- Magiczna tarcza,
- Odegnanie żywiołaka,
- Uderzenie wiatru,
- Wstrząs.

Formuły elementalistyczne 3 kręgu:

- Niewidzialność,
- Odesłanie żywiołaka,
- Płonące dłonie,
- Skruszenie kamienia.

Formuły elementalistyczne 4 kręgu:

- Kula ognia,
- Latanie,
- Skalna ściana,
- Zniszczenie żywiołaka.

Formuły elementalistyczne 5 kręgu:

- Oddychanie pod wodą,
- Zauroczenie żywiołaka,
- Zawezwanie istot żywiołu.

Formuły elementalistyczne 6 kręgu:

- Magiczna zbroja,
- Mrożące kule,
- Uśpienie żywiołaka.

Formuły elementalistyczne 7 kręgu:

- Telepatia,
- Uwięzienie żywiołaka,
- Zmiana gęstości wody.

Formuły elementalistyczne 8 kręgu:

- Portal,
- Uzdrowienie żywiołaka.

Formuły elementalistyczne 9 kręgu:

- Ognisty bicz,
- Petryfikacja,
- Przejęcie żywiołaka.

Formuły elementalistyczne 10 kręgu:

- Ocalenie,
- Próżnia.

Czary iluzjonistyczne

Formuły iluzjonistyczne 0 kręgu:

- Homunkulus,
- Lokalizacja księgi,
- Sztuczka.

Formuły iluzjonistyczne 1 kręgu:

- Rozśmieszenie,
- Iluzyjna strzała,
- Knebel,
- Maska,
- Odporność na iluzję,
- Rozświetlanie,
- Widzenie niewidzialności,
- Zmiana kolorów.

Formuły iluzjonistyczne 2 kręgu:

- Iluzyjne dźwięki,
- Magiczna siła,
- Magiczna tarcza,
- Przejęcie iluzji,
- Śliskość.

Formuły iluzjonistyczne 3 kręgu:

- Iluzja przedmiotu,
- Niekończąca się droga,
- Niewidzialna ściana,
- Niewidzialność,
- Stłumienie dźwięku.

Formuły iluzjonistyczne 4 kręgu:

- Hipnotyczna kula,
- Iluzja bezruchu,
- Magiczne skrzydła,
- Magiczny harpun.

Formuły iluzjonistyczne 5 kręgu:

- Ułudna pułapka,
- Usypiające dźwięki,
- Zawezwanie bliźniaków,
- Zejście do piekła.

Formuły iluzjonistyczne 6 kręgu:

- Magiczna zbroja,
- Ulepszona niewidzialność,
- Wirujące ostrza.

Formuły iluzjonistyczne 7 kręgu:

- Iluzja postaci,
- Telepatia.

Formuły iluzjonistyczne 8 kręgu:

- Koszmar senny,
- Portal.

Formuły iluzjonistyczne 9 kręgu:

- Czytanie myśli,
- Urok.

Formuły iluzjonistyczne 10 kręgu:

- Ocalenie,
- Sprowadzenie szaleństwa.

Czary magowskie

Formuły magowskie 0 kręgu:

- Homunkulus,
- Lokalizacja księgi,
- Zniknięcie.

Formuły magowskie 1 kręgu:

- Knebel,
- Magiczny pocisk,
- Odporność na elektryczność,
- Rozkojarzenie,
- Rozświetlanie,
- Widzenie niewidzialności,
- Zamknięcie.

Formuły magowskie 2 kręgu:

- Lekkość,
- Magiczna siła,
- Magiczna tarcza,
- Skok,
- Wzmocnienie grawitacji.

Formuły magowskie 3 kręgu:

- Magiczny wytrych,
- Niewidzialność,
- Pajęczy chód,
- Rozumienie języków,
- Zaklęcie broni.

Formuły magowskie 4 kręgu:

- Animacja liny,
- Lewitacja,
- Magiczne odbicie,
- Piorun kulisty,
- Skruszenie metalu.

Formuły magowskie 5 kręgu:

- Zatajenie,
- Wiadomość,
- Wzrok prawdy,
- Zawezwanie wargów.

Formuły magowskie 6 kręgu:

- Magiczna kula,
- Magiczna zbroja,
- Palące prądy.

Formuły magowskie 7 kręgu:

- Huk,
- Telepatia.

Formuły magowskie 8 kręgu:

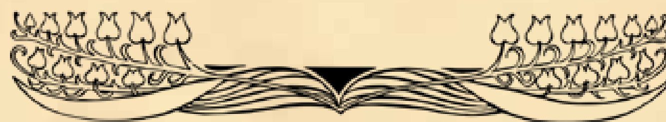
- Polimorfia,
- Portal.

Formuły magowskie 9 kręgu:

- Kontrola otoczenia,
- Magiczna sfera.

Formuły magowskie 10 kręgu:

- Ocalenie,
- Odwrócenie grawitacji.



Opis formuł czarodziejskich

Animacja liny (dotyk) – trzymaną w dłoni linę, o długości minimum 2 metrów, pozwala animować, sprawiając, że będzie ona zachowywała się jak żywa istota. Może się unosić i obwiązywać wokół wyznaczonych celów, a nawet pętać wrogów (co zajmuje 3 rundy) lub dusić (co zajmuje 5 rund), zadając k100 obrażeń co rundę. Dodatkowo, animowana lina o 20 punktów ułatwia wspinaczkę. Zaklęcie utrzymuje się przez 5 rund na POZ czarodzieja.

Chmura dymu (1/10 SZ) – tworzy chmurę dymu o promieniu 1 metra + 1 metr na 3 POZ, który natychmiast ogranicza widzenie zarówno wewnątrz niej, jak i ze środka na zewnątrz (wyjątek stanowią alchemicy, posiadający minimum 150 punktów UM, którzy przenikają chmurę wzrokiem, a także istoty nieposługujące się zmysłem wzroku). Chmura utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ rzucającego lub do czasu jej rozwiania (np. za pomocą wiatru lub przeciągu). Rzucona do niewielkiej buteleczki, pozwala opóźnić efekt aktywacji czaru do czasu rozbicia naczynia lub jego odkorkowania – zasięg rzutu takiej buteleczki wynosi 1/10 SF w metrach.

Ciemność (1/2 SZ) – postać tworzy sferę magicznej ciemności o promieniu 2 metrów + 1 metr na POZ, w której widzą wyłącznie martwiaki i czarnoksiężnicy o minimum 150 punktach UM. Ciemność utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ, przy czym rozprasza ją każde magiczne światło lub bezpośrednio padające promienie słoneczne.

Czarna przemiana – postać może zmienić się w dowolny typ martwiaka, który dobrze poznała (obserwując jego zachowanie przez minimum k10 dni i przeprowadzając wcześniej jego sekcję). Przemiana trwa k10 rund i wymaga udanego rzutu na odporność nr 4 – nieudany oznacza śmierć. W formie martwiaczej postać zachowuje swoją świadomość (a zatem INT i MD), pozostałe współczynniki są odpowiednio przeliczane. Jeśli postać poznała wcześniej zdolności takiego martwiaka i w danych okolicznościach jest możliwość ich użycia, może z nich korzystać – nie może jednak korzystać z własnych zdolności, jeśli dany martwiak sam z siebie nie mógłby ich użyć (np. jako szkielet postać nie może mówić, gdyż nie posiada strun głosowych). W dowolnym momencie, kosztem k10 rund, postać może wrócić do swego naturalnego kształtu, zaś wszystkie ubytki jej ŻYW regenerują się do 90%. Śmierć w formie martwiaczej także przywraca postać do normalnej formy, ale nie powoduje regeneracji czy wskrzeszenia.

Czaszka strażnicza (dotyk) – zaklęcie rzucone na czaszkę lub jej wyobrażenie (np. rzeźbę), działa na każdą istotę, która na nią spojrzy, poprzez wywoływanie panicznego strachu. W praktyce oznacza to konieczność wykonania rzutu na odporność nr 2, albo rzucenie się do trwającej k10 rund ucieczki (istoty, które nie mogą uciekać, na analogiczny czas tracą przytomność). Zniszczenie czaszki przerywa działanie czaru, ale jednocześnie powoduje uwolnienie trującego gazu, który istotom znajdującym się w promieniu 2 metrów + 1 metr na 5 POZ zadaje k100 obrażeń, ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 7.

Czytanie myśli – pozwala odczytywać myśli istoty inteligentnej, znajdującej się w zasięgu wzroku czarodzieja. Czar trwa przez 5 rund + 1 rundę na POZ, jednak ofiara co rundę może wykonywać rzut na Intuicję – udany pozwala na oparcie się temu czarowi i jego zakończenie, podobnie jak każda świadomość ofiary, że ktoś próbuje czytać jej w myślach.

Demoniczna obecność – każda istota w promieniu 1/10 UM postaci, która w danej rundzie w jakikolwiek sposób zechce ją zaatakować (dotyczy to także ataków słownych, np. podjęcia próby zniesławienia), musi wykonać rzut na odporność nr 3. Nieudany powoduje narastającą obawę przed uczynieniem tego, przez co do końca rundy traci ona możliwość jakiegokolwiek działania, poza bronieniem się przed ewentualnymi atakami. Efekt działania czaru utrzymuje się przez 3 rundy + 3 rundy na POZ czarodzieja.

Demoniczne oczy (dotyk) – zmienia oczy postaci na podobieństwo oczu demona. W praktyce umożliwia to widzenie w ciemności oraz automatyczną możliwość widzenia charakterów postaci (otoczone są one inną aurą). Czar utrzymuje się przez 1 godzinę na POZ rzucającego czar lub do momentu, gdy postać pojawi się na błogosławionej ziemi (np. w świątyni).

Demoniczne skrzydła (dotyk) – na ramionach postaci wyrastają ogromne błoniaste skrzydła, które można złożyć i ukryć np. pod płaszczem. Umożliwiają one latanie z prędkością 10 metrów na rundę, jednak wymagają umiejętnego wzbicia się w powietrze (udanego rzutu na aktualną ZR), co zajmuje 1 rundę. Skrzydła pozostają na swoim miejscu przez 1 dzień + 1 dzień na 5 POZ postaci, jednak wykorzystywanie ich do lotu powoduje zmęczenie (ubytek 1 punktu Wytrzymałości na rundę). Lecąca postać nie może wykonywać żadnych innych czynności, posługuje się więc bierną obroną (bez broni i tarczy), ale zyskuje 50 punktów obrony z racji wykonywanego ruchu. Uwaga: osoby widzące takie skrzydła po raz pierwszy, muszą wykonać nieudany rzut na 1/2 INT, w przeciwnym razie otrzymują 1 Punkt Obłędu.

Dotyk Rozwelfa – po rzuceniu tego czaru postać może wypić miksturę o dowolnym działaniu. Organizm wchłania tę miksturę, ale jest ona magicznie izolowana wewnątrz ciała. Od tej pory czarodziej ma 10 rund + 5 rund na POZ, aby przekazać tę miksturę innej osobie, co odbywa się przez dotyk (należy dotknąć gołej skóry) lub w wyniku ataku bez użycia broni (należy zadać obrażenia). Istota, której aplikuje się taką miksturę, może wykonać rzut obronny na odporność nr 10 – nieudany sprowadza na nią wszelkie konsekwencje wypicia lub innego wprowadzenia jej do organizmu. Jeśli w określonym czasie mikstura nie zostanie przekazana – zostaje magicznie zneutralizowana.

Eksplozja (1/2 SZ) – wywołuje magiczną eksplozję energii na obszarze o promieniu 2 metrów + 1 metr na 5 POZ, zadającą k10 × 10 obrażeń + 10 obrażeń na POZ, ewentualnie połowę po udanym rzucie na odporność nr 8. Dodatkowo eksplozja może uszkadzać przedmioty z siłą równą 1/10 ilości zadanych obrażeń oraz rozrzucać je w promieniu k10 metrów, jeśli ich waga nie przekracza 10 kg. Rzucona do niewielkiej buteleczki, pozwala opóźnić efekt aktywacji czaru do czasu jej rozbicia lub odkorkowania – zasięg rzutu takiej buteleczki wynosi 1/10 SF w metrach.

Elastyczność (1/2 SZ) – ciało postaci staje się niezwykle sprężyste i elastyczne, dzięki czemu istnieje możliwość jego nienaturalnego rozciągnięcia za pomocą siły własnych mięśni (ale nie bardziej niż dwukrotnie na każde pełne 50 punktów UM rzucającego czar). Dodatkowo dodaje ono 20 punktów do OBR postaci, umożliwia skoki na dwukrotnie większą odległość, redukuje wszelkie obrażenia obuchowe do 1/10 ich wartości oraz podobnie ogranicza skutki upadku z wysokości. Czar utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ. Istoty, które nie chcą poddać się działaniu tego czaru, mogą obronić się przed nim, wykonując udany rzut na odporność nr 10.

Flatulencja (1/2 SZ) – powoduje gwałtowne wzdęcia, które pojawiają się w ciągu k10 rund. W przypadku, gdy celem jest istota żywa (posiadająca przemianę materii), wykonuje rzut obronny na odporność nr 7, a jeśli się on nie powiedzie, przez godzinę na POZ czarodzieja jej obrona na rzucone przez niego zaklęcia liczy się połowicznie. W przypadku gdy celem są zwłoki takiej istoty, po zebraniu się gazów, natychmiast eksplodują, zadając wszystkim istotom w promieniu 2 metrów + 1 metra na POZ czarodzieja k10 × 10 obrażeń, ewentualnie połowę po udanym rzucie na odporność nr 7. Zaklęcie rzucone na martwiaka, posiadającego zepsutą tkankę (np. zombie), wzmacnia efekt raniący dwukrotnie, jednak po eksplozji gazów, martwiak zostaje całkowicie zniszczony.

Hipnotyczna kula (1/2 SZ) – tworzy niedużą iluzoryczną kulę, która mieni się różnokolorowymi światłami i przyciąga uwagę wszystkich, którzy na nią spojrzą, za wyjątkiem rzucającego ten czar. Dzięki temu pozwala ona wabić lub odwracać uwagę postaci, którym nie powiedzie się powtarzany co rundę rzut na odporność nr 1 – zahipnotyzowane postacie starają się dotknąć kuli, która pod wpływem dotyku eksploduje, zadając dotykającemu k10 × 10 obrażeń + 10 obrażeń na POZ czarodzieja, ewentualnie połowę po udanym ponownym rzucie obronnym na odporność nr 1. Istoty, znajdujące się w promieniu 2 metrów + 2 metrów na 5 POZ otrzymują po k100 obrażeń od odłamków, ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 1. Hipnotyczna kula świeci się przez 10 rund + 1 rundę na POZ postaci i podświadomie może być przez nią przesuwana w zasięgu wzroku z prędkością 2 metrów na rundę. Po upływie tego czasu, jeśli nie zostanie aktywowana, gaśnie.

Homunkulus (dotyk) – poświęcając korzeń mandragory postać jest w stanie stworzyć niewielkiego stworka (humanoida, podobnego do twórcy, aczkolwiek wygląd może odzwierciedlać także szkołę magii), mierzącego jakieś 50 centymetrów wzrostu. Posiada on następujące współczynniki: 1 punkt ŻYW, 1/2 SF postaci, 50 ZR, 50 SZ, 1 punkt INT, 1/2 MD czarodzieja, 0 UM, 0 CH, 1/2 PR czarodzieja, 0 WI. Pierwszy raz czarodziej tworzy go magicznie w czasie nauki, później tylko przywołuje za pomocą korzenia mandragory (koszt: 1 sztuka złota; samodzielne znalezienie możliwe jest po godzinie poszukiwań i udanym rzucie na 1/10 SZ), na czas 1 godziny + 1 godzinę na POZ. Homunkulus służy pomocą swojemu właścicielowi, głównie poprzez podawanie i trzymanie przydatnych przedmiotów oraz wykonywanie innych czynności wymagających użycia SF. Kontrolowany jest za pomocą komend głosowych, przy czym zawsze priorytetem dla niego jest wola właściciela. Odsyłany jest automatycznie, po upływie czasu działania czaru, zranieniu lub rzuceniu na niego jakiegokolwiek czaru.

Huk – w promieniu 1 metra na POZ wywołuje ogłuszający huk, działający na wszystkie istoty posługujące się zmysłem słuchu, poza samym czarodziejem. Do końca następnej rundy ogłuszają one wszystkie istoty, a dodatkowo te, które nie wykonają udanego rzutu na odporność nr 4, na k10 rund tracą przytomność.

Iluzja bezruchu – postać może wykonywać dowolne czynności, choć osobom patrzącym na nią, którym nie powiedzie się rzut na 1/2 odporności nr 1, będzie się wydawało, że pozostaje w całkowitym bezruchu. Zaklęcie to pozwala na oddalenie się ze zwarcia bez prowokowania okazyjnego ataku, a ponadto zapewnia 50 dodatkowych punktów do obrony.

Iluzja postaci (1/2 SZ) – pozwala stworzyć iluzję innej istoty, którą poznała postać rzucająca ten czar. Iluzja ma uśrednione współczynniki pierwowzoru poza ŻYW (równą 1 punkt) oraz INT (równą połowie INT osoby rzucającej czar). Podświadomie jest kierowana przez czarującego, może walczyć wręcz (obrażenia traktuje się jako psychiczne), lecz nie potrafi korzystać z żadnych zdolności. Rozmowa z taką postacią lub jej dotknięcie pozwala na jednorazową próbę obrony przed iluzją, rzutem na odporność nr 1. Czar przestaje działać po upływie 1 godziny na POZ czarującego lub w chwili, gdy utraci on przytomność lub zaśnie.

Iluzja przedmiotu (1/10 SZ) – pozwala stworzyć podobną (ale nie identyczną) iluzję znanego sobie przedmiotu, o maksymalnym rozmiarze 1 metra sześciennego. Przedmiot pozostaje nieruchomy, zaś jego dotknięcie, czy dokładne zbadanie, upoważnia do wykonania jednorazowego rzutu na odporność nr 1 – udany ujawnia iluzję. Czar utrzymuje się przez 20 minut na POZ postaci.

Iluzyjna strzała (SZ) – postać wysyła w kierunku celu magiczną strzałę, która zawsze trafia (nawet po łuku) i zadaje celowi k10 punktów obrażeń, ewentualnie 10 razy więcej, po nieudanym rzucie na odporność nr 1.

Iluzyjne dźwięki (1/2 SZ) – imituje wybrane przez czarodzieja dźwięki: odgłos kroków, cichą (niezrozumiałą) rozmowę, parskanie koni, okrzyki itp. Rodzaj dźwięków, ich intensywność i ew. modyfikacje (np. ściszanie, imitujące oddalanie się) określa czarodziej w chwili rzucenia, później może je modyfikować tylko jeśli skupi uwagę. Dźwięki rozbrzmiewają przez 1 rundę na POZ, choć mogą zamilknąć wcześniej, jeśli taka będzie wola czarującego.

Infrawizja (dotyk) – postać za pomocą wzroku jest w stanie wykrywać zmiany temperatury otoczenia, w postaci różnobarwnych plam, np. temperaturę istot żywych, źródła ciepła itp. W przypadku postaci o UM większych od 150, wyraźnie odcinające się źródła ciepła mogą być także widoczne poprzez chłodniejsze od nich materialne przeszkody, np. przez cienką ścianę lub półcienną kotarę. Obiekty o temperaturze poniżej 0 stopni są zawsze czarne, bez względu na stopień ich zmrożenia. Postać będąca pod wpływem tego czaru nie jest w stanie określić naturalnej barwy otaczających go obiektów, co w określonych sytuacjach (decyzja MG), może uniemożliwić np. czytanie. Czar działa przez 1 godzinę + 1 godzinę na 5 POZ rzucającego

i umożliwia także widzenie istot niewidzialnych (o ile mają wyższą temperaturę od otoczenia) oraz walkę w całkowitym mroku, na normalnych zasadach. W dowolnym momencie objęta nim postać może przerwać działanie czaru i powrócić do swojego naturalnego widzenia.

Klejąca plama (1/2 SZ) – postać magicznie zmienia powierzchnię 2 metrów kwadratowych + 2 metry kwadratowe na 3 POZ, w taki sposób, że staje się ona pokryte kleistą substancją, uniemożliwiającą poruszanie się. W praktyce oznacza to, że postacie, które znajdą się na zaczarowanej powierzchni, zostają unieruchomione i mogą walczyć tylko na zasięg posiadanej broni. Jeśli jednak powiedzie im się rzut na aktualną ZR (powtarzany co rundę), mogą próbować opuścić ten obszar, jednak ich ZR i SZ zredukowane są na nim do połowy. Czar utrzymuje się przez 3 rundy + 1 rundę na POZ rzucającego. Czar rzucony do niewielkiej buteleczki, pozwala opóźnić efekt jego aktywacji do czasu jej rozbicia lub odkorkowania – zasięg rzutu takiej buteleczki wynosi 1/10 SF w metrach.

Knebel (1/10 SZ) – postać jest w stanie sprawić, żeby jedna postać zaniemówiła. Zaklęcie trwa k10 rund + 1 rundę na POZ lub dopóki ofiara nie obroni się przed nim rzutem na odporność nr 10 (sprawdzane na początku każdej rundy trwania czaru). O konsekwencjach jego działania decyduje MG, aczkolwiek zwykle minimum o połowę utrudnia on rzucanie czarów.

Konserwacja (dotyk) – nałożony na 1 litr lub kilogram substancji, całkowicie i na zawsze zapobiega zepsuciu (rozkładowi), z zachowaniem wszystkich jej właściwości. Przetworzenie substancji niweluje ten efekt. Rzucony na jakąś część ciała może zatrzymać regenerację lub rozprzestrzenianie się gangreny czy trucizny.

Kontrola otoczenia (dotyk) – postać objęta tym czarem zyskuje podświadomą kontrolę nad wszystkim, co znajduje się w promieniu 5 metrów na POZ rzucającego czar. W praktyce, bez potrzeby angażowania innych zmysłów, potrafi kontrolować wszelkie obiekty na tym terenie, w tym ich ruch i pojawienie się nowych, potrafi wykrywać rasy i płeć znajdujących się na nim istot oraz ich nastawienie względem siebie (wrogość, obojętność, przyjaźń). Uwaga: zasięg działania czaru ograniczają stałe przeszkody takie jak ściany, bariery, większe obiekty.

Koszmar senny (dotyk) – dotknięta istota inteligentna zostaje objęta czarem, w wyniku którego przez k10 nocy + 1 noc na 5 POZ czarodzieja, śni niezwykle realistyczne koszmary. W ich efekcie nie może aktywnie wypoczywać (w czasie działania czaru o 20 punktów obniża to TR, OBR i szansę wykonywania dowolnych czynności), nie działa też jej naturalne leczenie. Dodatkowo co noc ofiara zmuszona jest na wykonywanie rzutu na odporność nr 4, zaś nieudany powoduje otrzymanie 1 Punktu Obłędu.

Kradzież duszy (dotyk) – pozwala uwięzić duszę istoty, która nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 3, w kamieniu szlachetnym o wartości minimum 1 sztuki złota na 1 punkt ŻYW ofiary. W efekcie tego, postać objęta jest klątwą, która objawia się brakiem cienia i w ten sposób może zostać zauważona. Skutkiem uwięzienia duszy jest brak możliwości wskrzeszenia ofiary, gdyż uwięziona dusza nie będzie mogła wrócić do ciała, ale także stanie się niemożliwe przekształcenie jej w martwiaka. Zniszczenie kamienia więżącego duszę może zakończyć się jej rozpadem, co sprawdza się rzutem na aktualną odporność nr 4 właściciela. Tylko osoba, która rzuciła to zaklęcie, może bez konsekwencji uwolnić uwięzioną duszę, która po k100 dniach trafia do właściciela, chyba że w momencie uwolnienia właściciel trzyma kamień w dłoniach. Uwaga: użycie do tego czaru kamienia szlachetnego o mniejszej wartości niż wymagana (np. użycie fałszywego klejnotu), powoduje wzrost odporności ofiary o 1 punkt za każdą brakującą sztukę złota wartości kamienia.

Krwawa więź (1/2 SZ) – naznacza jednego wroga + 1 dodatkowego na 5 POZ czarodzieja, w wyniku czego, za każdym razem, gdy rzucający czar otrzymuje obrażenia, tyle samo ran otrzymują naznaczeni wrogowie. Objawia się to ostrym krwawieniem przez wszystkie otwory ciała, co dodatkowo o 20 punktów ogranicza TR, OBR i wykonywanie wszystkich innych działań. Ponadto, jeśli czarodziej zdecyduje się na samookaleczenie (intencjonalne zadanie sobie ran, a zatem nie działa to na obrażenia otrzymane w wyniku krytycznego pecha), naznaczone ofiary otrzymują dwukrotnie więcej obrażeń. Uwaga: czar nie działa przeciwko istotom, które nie krwawią – np. niektóre martwiaki itp.

Kula czarnego ognia (1/2 SZ) – wywołuje eksplozję magicznego czarnego ognia (o bardzo niskiej temperaturze), który zadaje obrażenia wielkości k10 × 10 obrażeń + 10 na POZ postaci wszystkim w promieniu 2 metrów + 1 metr na 5 POZ, ewentualnie połowę, po udanym rzucie na odporność nr 8. Efektem ubocznym działania tego czaru jest automatyczne zmrożenie wszystkich w obrębie działania czaru, co o 20 punktów + 10 na 5 POZ obniża ich SZ na k10 rund.

Kula ognia (1/2 SZ) – przywołuje kulę magicznego ognia, która leci od postaci w kierunku celu, uderzając w pole o promieniu 2 metrów + 1 metr na 5 POZ i zadając znajdującym się tam istotom k10 × 10 obrażeń + 10 na POZ postaci, ew. połowę, po udanym rzucie na odporność nr 8. Efektem ubocznym działania tego czaru może być podpalenie (także obiektów znajdujących się na drodze kuli) i zniszczenie wrażliwych na ogień przedmiotów – wszystkim innym zadaje on uszkodzenia w wielkości równej 1/10 ilości zadanych obrażeń.

Kwasowa strzała (SZ) – postać wysyła w kierunku celu magiczną strzałę, która zawsze trafia (nawet po łuku) i zadaje celowi k10 punktów obrażeń, ewentualnie 10 razy więcej, po nieudanym rzucie na odporność nr 8. Alchemik, używający do tego czaru porcji prawdziwego kwasu, sprawia że ofiara broni się przed nim na połowę odporności nr 8.

Latanie (dotyk) – daje ograniczoną zdolność latania, nawet jeśli postać nie posiada skrzydeł, z maksymalną prędkością równą 1/10 SZ lecącego. Postać musi kontrolować swój lot, przez co jej TR, szansa na rzucenie czaru oraz udane użycie zdolności są redukowane do połowy. W ruchu zyskuje jednak dodatkowe 50 punktów do OBR. Czar utrzymuje się przez 10 rund na POZ, lecz przerywa go utrata przytomności lub spadek INT poniżej 50 punktów. Na istoty będące pod wpływem alkoholu lub mające mniej niż 50 punktów INT, czar nie działa.

Lekkość (1/2 SZ) – sprawia że wskazany obiekt traci tyle kilogramów wagi, ile wynoszą UM czarodzieja, a jeśli waga spadnie do zera, staje się niemal nieważki. W praktyce pozwala to na swobodne spadanie z dużych wysokości bez konsekwencji przy upadku, uniknięcie zapadnięcia się w ruchomych piaskach itp. (ale nie zapewnia unoszenia się na wodzie), czy umożliwia przesunięcie obiektów, które normalnie byłyby zbyt ciężkie. Czar utrzymuje się przez 10 rund + 10 rund na POZ czarodzieja.

Lewitacja (1/10 SZ) – pozwala wyłączyć działanie grawitacji wobec istoty lub przedmiotu o ciężarze nie większym niż UM rzucającego czar w kilogramach. Umożliwia także ruch postaci z prędkością 2 metrów na rundę lub szybciej, jeśli nieważki obiekt będzie pchany lub ciągnięty. Postać rzucająca ten czar całkowicie kontroluje jego działanie, musi jednak pozostawać w skupieniu lub zaplanować jego działanie na kolejne rundy. Lewitująca postać ma TR, szansę na rzucenie czaru oraz udane użycie zdolności zredukowane do połowy. Zyskuje jednak dodatkowe 30 punktów do OBR. Istoty, które nie zechcą oderwać się od ziemi, muszą wykonać udany rzut na odporność nr 9. Czar utrzymuje się przez 10 rund na POZ rzucającego lub do momentu decyzji o zakończeniu jego działania.

Lokalizacja demona – pozwala na określenie kierunku i odległości (w znanych czarującemu jednostkach długości) do najbliższego znanego mu demona (lub egzemplarza znanego rodzaju demona w przypadku pomniejszych i służalczych bytów), jeśli znajduje się on w zasięgu 1 kilometra + 1 kilometr na 5 POZ.

Lokalizacja księgi – poświęcając własną krew (odpisując 1 punkt aktualnej ŻYW), postać może skupić się, celem namierzenia własnej (i tylko własnej, podpisanej swoją krwią) magicznej księgi. W myślach dostaje dość precyzyjną informację, gdzie dokładnie się ona znajduje (ale bez nazw własnych miejscowości, czy właściciela budynku).

Lokalizacja martwiaka – pozwala na określenie kierunku i odległości (w znanych postaci jednostkach długości) do najbliższego znanego jej egzemplarza danego rodzaju martwiaka (zwykle takiego, którego wykonała własnoręczną sekcję), jeśli znajduje się on w zasięgu 1 kilometra + 1 kilometr na 5 POZ. Postać rzucająca zaklęcie może wykluczać spod działania czaru martwiaki, których położenie jest jej znane – wymaga to jednak deklaracji w momencie rzucania czaru.

Lokalizacja substancji – pozwala na określenie kierunku i odległości (w znanych czarującemu jednostkach długości), a także orientacyjnej ilości znanego mu rodzaju substancji (minerału, związku chemicznego lub stopu), jeśli znajduje się ona w zasięgu 1 kilometra + 1 kilometr na 5 POZ. Postać rzucająca zaklęcie może wykluczać spod działania czaru substancję, której położenie jest jej znane – wymaga to jednak deklaracji w momencie rzucania czaru. Uwaga: jeśli substancji jest mniej niż metr sześcienny objętości, MG ma prawo uznać, że czar niczego nie wykazał lub określić inną procentową szansę na jej wykrycie.

Lokalizacja żywiołaka – pozwala na określenie kierunku i odległości (w znanych czarującemu jednostkach długości) do najbliższego znanego mu egzemplarza danego rodzaju żywiołaka (najczęściej takiego, którego wykonał własnoręczną sekcję), jeśli znajduje się on w zasięgu 1 kilometra + 1 kilometr na 5 POZ. Postać rzucająca zaklęcie może wykluczać spod działania czaru żywiołaki, których położenie jest jej znane – wymaga to jednak deklaracji w momencie rzucania czaru. Uwaga: tym czarem można zlokalizować także substancję żywiołu, pod warunkiem, że jej objętość nie jest mniejsza od 1 metra sześciennego.

Demoniczny pocisk (SZ) – postać wysyła w kierunku celu magiczny ładunek energii z innej sfery egzystencji, który zawsze trafia (nawet po łuku) i zadaje celowi k10 punktów obrażeń, ewentualnie 10 razy więcej, po nieudanym rzucie na odporność nr 4.

Magiczna kula (dotyk) – czar rzucony na kryształową kulę, pozwala każdej używającej jej istocie ujrzeć obraz dowolnej znanej sobie osoby lub przedmiotu, jeśli powiedzie jej się rzut na UM pomniejszone o 100 punktów (powtarzany co rundę, aż do skutku). Obiektów znajdujących się w ciemności, czy za magiczną barierą, nie da się wypatrzeć. Długotrwałe wpatrywanie się w kulę (minimum k10 rund) powoduje otrzymanie 1 Punktu Obłędu i konieczność wykonania rzutu na odporność nr 4 – nieudany powoduje utratę przytomności na k10 rund i brak możliwości ponownego użycia kuli przez najbliższe 24 godziny.



Magiczna sfera (1/10 SZ) – tworzy nieruchomą magiczną sferę o promieniu 1 metra na 5 POZ, która przez jedną godzinę na POZ czarodzieja jest nieprzekraczalna dla wszelkich istot, obiektów, czarów i innych czynników, poza przemianami półboskimi oraz aktywnie działającą antymagią. Wszystkie istoty, które próbują sforsować tę sferę (zarówno z zewnątrz jak i ze środka), otrzymują k100 obrażeń od elektryczności (ewentualnie połowę, po udanym rzucie na odporność nr 9) i są sprężyście od niej odpychane. Czarodziej w dowolnym momencie może przerwać działanie tego czaru.

Magiczna siła (1/10 SZ) – postać uzyskuje telekinetyczną moc na okres 10 rund + 10 na 5 POZ, dzięki której może zdalnie przesuwać lub unosić przedmioty o ciężarze 1/10 UM w kilogramach, z prędkością 1/10 SZ w metrach na rundę. Czar ten można wykorzystać do przewrócenia balansującej lub znajdującej się na śliskiej powierzchni postaci lub do zmniejszenia szansy TR przeciwnika o 1/10 UM.

Magiczna tarcza – postać tworzy przed sobą niewidzialną magiczną osłonę w kształcie owalu, która zapewnia jej osłonę na okres 5 rund + 3 rundy na POZ. Osłona działa tylko od przodu postaci, pozwalając zniwelować lecące od przodu pociski (także magiczne), jednocześnie skracając czas działania czaru o 1 rundę. Dodatkowo tarcza wzmacnia OBR postaci (od przodu) o 5 punktów na POZ.

Magiczna zbroja – rzucenie tego czaru wymaga jego późniejszej aktywacji, co zajmuje 1 segment. Po uaktywnieniu postać, na 5 rund na POZ, zostaje obleczona magiczną zbroją, która zapewnia 5 punktów Obrony na POZ oraz 10 wyparowań na POZ, a dodatkowo o 10 punktów zwiększa odporności psychiczne (1-5) oraz o 20 punktów fizyczne (6-10). Uwaga: czar nie działa w połączeniu z odzieniem, które w jakikolwiek sposób ogranicza ZR lub SZ postaci.

Magiczne odbicie (dotyk) – pozwala w taki sposób umagicznić dowolne lustro, aby w jego tafli na stałe zachowało się aktualne odbicie. Utrwalany widok powinien być dobrze oświetlony, a ponadto zawsze będzie zniekształcany w taki sam sposób, w jaki lustro odwraca obraz. Odpowiednie ustawienie się przed takim lustrem pozwala spojrzeć na utrwalony obraz pod innym kątem (objąć inne szczegóły otoczenia).

Magiczne perfumy (dotyk) – rzucony na 1 litr + 1 litr na 10 POZ gorącej wody ze spirytusem, pozwala stworzyć magiczne perfumy, których zapach utrzymuje się przez k10 × 10 rund + 10 rund na POZ postaci. Dodanie do nich wonnych ziół sprawia, że spryskana perfumami istota ma dwukrotnie większą PR, co w przypadku nieudanego rzutu na odporność nr 7, może zmienić wrogość innej istoty na neutralność lub neutralność na sympatię (przynajmniej do czasu podjęcia przez postać wrogich akcji). Dodanie do perfum odrobiny siarki, pozwala całkowicie wyłączyć zmysł węchu istot, które mają prawo wyczuć postać spryskaną perfumami. Dodanie do nich szczypty soli pozwala dwukrotnie zwiększyć odporność nr 7 postaci. Dodanie do perfum fragmentu ciała innej osoby (np. włosa), sprawia że jeśli poczuje ona ten zapach, zostaje zauroczona i jest w stanie wykonać każde polecenie wyperfumowanej postaci, jeśli nie sprowadza ono na nią oczywistego niebezpieczeństwa. Uwaga: nie można łączyć dodatkowych składników przy tworzeniu perfum. Z 1 litra otrzymuje się 10 porcji perfum, które w szczelnym zamknięciu utrzymują świeżość przez k10 dni + 10 dni na POZ.

Magiczne skrzydła (dotyk) – na ramionach postaci wyrastają niewidzialne skrzydła, które umożliwiają latanie z prędkością 10 metrów na rundę, jednak wymagają umiejętnego wzbicia się w powietrze (udanego rzutu na aktualną ZR), co zajmuje 1 rundę. Skrzydła pozostają na swoim miejscu przez 1 godzinę + 1 godzinę na POZ postaci, jednak wykorzystywanie ich do lotu powoduje zmęczenie (ubytek 1 punktu Wytrzymałości na rundę). Lecąca postać nie może wykonywać żadnych innych czynności, posługuje się więc bierną obroną (bez broni i tarczy), ale zyskuje 50 punktów obrony z racji wykonywanego ruchu.

Magiczny balsam (dotyk) – pozwala umagicznić jedną porcję tłuszczu (ok. pół litra) w taki sposób, że staje się on magicznym balsamem dwukrotnie zwiększającym prędkość zdrowienia postaci. Efekt utrzymuje się przez k10 dni, a po umieszczeniu w hermetycznym zamknięciu nawet dziesięciokrotnie dłużej. Porcja balsamu wystarczy do nasmarowania osoby o ok. 2 metrach wzrostu i działa przez najbliższe 24 godziny.

Magiczny harpun – w ręku czarodzieja, na 10 rund + 1 rundę na POZ, pojawia się magiczny harpun, który może wykorzystywać z biegłością równą swoim UM. Jego parametry to: skuteczność – 100 obrażeń kłutych (także z rzutu – możliwego na odległość 1/10 SF) od iluzji (ewentualnie połowę, po udanym rzucie ofiary na odporność nr 1, bez wyparowań), 20 punktów OBR, opóźnienie 4, minimalna SF użycia to 90 punktów. Czarodziej może cisnąć harpunem w ofiarę, zadając jej podobne obrażenia, jednak w efekcie tego iluzoryczny obiekt zostanie w jej ciele przez 1 rundę na 5 POZ czarodzieja, co rundę zadając takie same obrażenia. Ofiara takiego ataku nie może oddalić się od atakującego (czarodzieje o UM wyższych od 200 punktów, mogą przyciągać ofiarę o 2 metry na rundę). Dodatkowo tkwiący w ciele harpun obniża TR, OBR, UM i WI o 20 punktów.

Magiczny obłok (1/10 SZ) – tworzy magiczną chmurę (ok. 1 metra sześciennego), podobną do obłoku pary, który jest w stanie unieść i przemieszczać w powietrzu obiekty o ciężarze nie większym niż 10 kg na POZ postaci. Może on poruszać się z prędkością 5 metrów na rundę w dowolnym kierunku, zapewniając dodatkową obronę znajdującym się na niej obiektom o wielkości 50 punktów, jednak w takim wypadku musi być kontrolowany przez osobę, która rzuciła ten czar (może ona jednak wydawać mu polecenia na przyszłość). Osoby znajdujące się

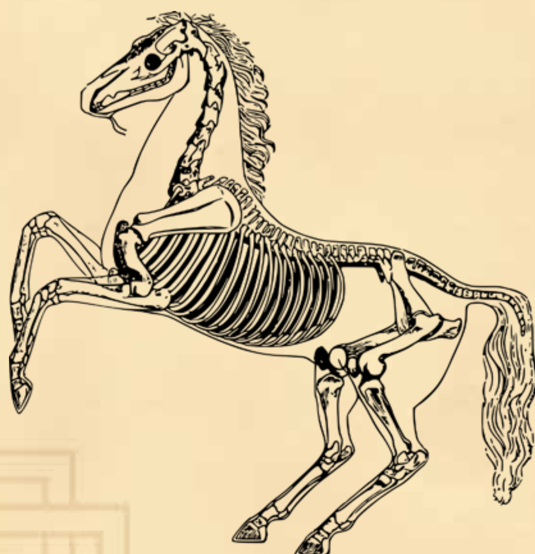
na obłoku (siedzące na nim) posiadają bierną obronę (bez obrony z broni i tarczy), mogą miotać przedmiotami, korzystać z broni zasięgowej oraz rzucać czary. Osoby, które nie chcą zostać podniesione przez obłok, mogą bronić się przed tym efektem, wykonując udany rzut na odporność nr 3. Czar utrzymuje się przez godzinę na POZ lub do czasu jego rozwiania przez rzucającego czar lub silne podmuchy wiatru. Rzucony do niewielkiej buteleczki, pozwala opóźnić efekt aktywacji do czasu jej rozbicia lub odkorkowania – zasięg rzutu takiej buteleczki wynosi 1/10 SF w metrach.

Magiczny pocisk (SZ) – postać wysyła w kierunku celu magiczny ładunek energii elektrycznej, który zawsze trafia (nawet po łuku) i zadaje celowi k10 punktów obrażeń, ewentualnie 10 razy więcej, po nieudanym rzucie na odporność nr 9.

Magiczny wytrych (dotyk) – pozwala magicznie otworzyć dowolne drzwi, zapadnie, schowki i przejścia oraz podobne mechanizmy, z szansą równą 5% + 5% na POZ postaci. Każdy zamek, w zależności od jego skomplikowania, ogranicza tę szansę o 10-50%, zaś magiczne zamki i drzwi automatycznie ograniczają szansę powodzenia o połowę. Jeśli jest to fizycznie możliwe, powodzenie automatycznie uchyla drzwi, wieko itp. Po nieudanym otworzeniu mechanizmu, jeszcze przez 1 rundę na POZ czarodzieja, jego otworzenie za pomocą tradycyjnych wytrychów jest o 20 punktów łatwiejsze.

Martwe oczy (dotyk) – zmienia oczy postaci na podobieństwo oczu martwiaka, co w praktyce umożliwia widzenie w ciemności oraz automatyczną możliwość odróżnienia istot żywych i martwych. Czar utrzymuje się przez 1 godzinę na POZ rzucającego czar lub do momentu, gdy padną na postać promienie słoneczne.

Martwy wierzchowiec (1/10 SZ) – przywołuje półmaterialną duszę martwej istoty (zwykle konia, pegaza lub gryfa), który może unieść na grzbiecie ciężar około 100 kilogramów + 10 kg na POZ rzucającego czar i poruszać się z prędkością 10 metrów na rundę w powietrzu lub dwukrotnie szybciej na ziemi. Kierowany jest podświadomością osoby, która go przyzwała lub ewentualnie tej, która ją dosiada. Osoby widzące tę istotę po raz pierwszy, muszą wykonać udany rzut na odporność nr 2, w przeciwnym razie rzucają się do trwającej k10 rund ucieczki. Wierzchowiec ma 1 punkt ŻYW, ale jest niewrażliwy na broń niemagiczną. Jego obrona wynosi średnio 50 punktów (także w ruchu). Efekt czaru utrzymuje się przez 10 dni na POZ postaci, lub do czasu jego zranienia lub wystawienia na działanie promieni słonecznych.



Maska (dotyk) – tworzy iluzję wokół twarzy postaci, która zmienia jej rysy. Nowa twarz należy do osobnika tej samej rasy i płci, ale znacznie różniące się od oryginału. Czar nie ma możliwości zmiany rysów na rysy innej konkretnej osoby. Istoty, które mają uzasadnioną wątpliwość w prawdziwość twarzy objętej tym czarem, mają prawo do wykonania jednorazowego rzutu na odporność nr 1.

Mrożące kule – przez 5 rund + 1 rundę na POZ, w dłoni czarodzieja pojawia się magiczna kula, podobna do śniegowej, którą można miotać w przeciwnika. Za biegłość stosuje się UM czarodzieja, zaś zasięg kuli to 1/10 SF w metrach. Rzut zajmuje 2 segmenty. Każdorazowe trafienie w przeciwnika zadaje mu 50 obrażeń od zimna (bez wyparowań, ew. połowę po udanym rzucie na odporność nr 8), a ponadto o 20 punktów obniża SZ celu. Kiedy współczynnik spadnie do 0, postać traktowana jest jak zamrożona, a zatem nie może się ruszać. Odtajanie zajmuje k10 rund + 1 rundę na POZ czarodzieja. Jeśli temperatura na to pozwala, w każdej rundzie, w której cel nie został trafiony kulą, i wciąż pozostaje niezamrożony, odzyskuje on 20 punktów SZ.

Nekromantyczny pocisk (SZ) – postać wysyła w kierunku celu magiczny ładunek nekromantycznej energii, który zawsze trafia (nawet po łuku) i zadaje celowi k10 punktów obrażeń, ewentualnie 10 razy więcej, po nieudanym rzucie na odporność nr 5.

Niekończąca się droga – wszystkie istoty w promieniu 5 metrów + 1 metr na POZ postaci, jeśli nie odeprą czaru rzutem na odporność nr 1, nie mogą się do niej zbliżyć, ani się oddalić, choć może im się wydawać, że cały czas się poruszają. Czar utrzymuje się przez 3 rundy + 3 rundy na POZ, jednak rzucający czar może zakończyć jego działanie w dowolnym momencie, wobec dowolnie wybranych istot.

Niewidzialna ściana (1/2 SZ) – tworzy niewidzialną płaszczyznę o powierzchni 2 metrów kwadratowych + 1 metr kwadratowy na 5 POZ, która postawiona w poprzek jakiegoś przejścia, uniemożliwia przedostanie się na drugą stronę oraz walkę przez nią wszelkim istotom inteligentnym, które nie obronią się rzutem na odporność nr 2. Czar działa przez 10 rund + 1 rundę na POZ czarodzieja lub do czasu jego odwołania.

Niewidzialność (dotyk) – sprawia, że jedna istota (lub przedmiot) staje się niewidzialna na okres 24 godzin. Czar przestaje działać, gdy postać wykona gwałtowny ruch (walka, rzucanie czaru, bieg) lub narobi hałasu. Bezpieczne poruszanie się pod wpływem tego czaru jest możliwe z prędkością 1/10 SZ w metrach na rundę.

Ocalenie (dotyk) – postać objęta tym czarem zostaje uratowana na ułamek sekundy przed czynnikiem zadającym jej natychmiastową śmierć lub w dowolnym momencie zagrożenia życia, który uzna za właściwy, poprzez przeniesienie jej w najbliższe bezpieczne miejsce (decyduje MG). Uwaga: czar nie działa w przypadku czynników zadających śmierć stopniowo (płonięcie, umieranie z głodu, pod wpływem trucizny itp.), prób samobójczych oraz efektów krytycznego pecha.

Oczyszczenie powietrza (1/2 SZ) – pozwala oczyścić powietrze o objętości około 10 metrów sześciennych + 5 metrów na POZ, ze wszelkich gazów, dymów i innych gazowych lub bardzo drobnych zanieczyszczeń (np. tumanów kurzu), sprawiając że stanie się ono zdatne do oddychania i przejrzyste. Efekt działania czaru nie cofa szkód już wyrządzonych przez gazy, ale może zadać 100 punktów obrażeń gazowym istotom (połowę po udanym rzucie na odporność nr 10).

Oddychanie pod wodą (dotyk) – objęta czarem postać może oddychać zarówno tlenem atmosferycznym, jak i tym znajdującym się w wodzie, zaś zaczerpnięcie wody do płuc odbywa się automatycznie, tak jakby było to zwykłe powietrze. Dzięki temu postać może swobodnie funkcjonować pod wodą, jednak jej mobilność może wynikać z umiejętności pływania. Czar utrzymuje się przez 1 godzinę na POZ postaci. Uwaga: w momencie zakończenia działania czaru, cała woda z płuc zostaje usunięta, zaś postać ma około 2 minut na ewentualne wypłynięcie na powierzchnię i zaczerpnięcie powietrza z atmosfery.

Odegnanie demona (1/2 SZ) – sprawia, że wskazany demon + 1 kolejny na 5 POZ postaci, wraca do macierzystej sfery egzystencji (jeśli posiada odpowiednią zdolność) lub oddala się od miejsca, w którym znajduje się postać rzucająca czar, na zasadzie podobnej do strachu. Efekt działania zaklęcia utrzymuje się, do momentu odparcia go poprzez udany rzut na odporność nr 3 (powtarzany co rundę) lub zaatakowania istoty.

Odegnanie martwiaka (1/2 SZ) – sprawia, że wskazany martwiak + 1 kolejny na 5 POZ postaci, oddala się od miejsca, w którym znajduje się postać rzucająca czar, na zasadzie podobnej do strachu. Efekt działania zaklęcia utrzymuje się, do momentu odparcia go poprzez udany rzut na odporność nr 3 (powtarzany co rundę) lub zaatakowania istoty.

Odegnanie żywiołaka (1/2 SZ) – sprawia, że wskazany żywiołak + 1 kolejny na 5 POZ postaci, oddala się od miejsca, w którym znajduje się rzucająca czar postać, na zasadzie podobnej do strachu. Efekt działania zaklęcia utrzymuje się, do momentu odparcia go poprzez udany rzut na odporność nr 3 (powtarzany co rundę) lub zaatakowania istoty.

Odesłanie demona (1/10 SZ) – wskazany demon, który nie wykona udanego rzutu na odporność nr 5, zostaje odesłany (na zasadzie dematerializacji) do macierzystej sfery egzystencji. Jeśli posiada on zdolność podróżowania między sferami, automatycznie zostaje ona zablokowana na 1 dzień na POZ czarodzieja.

Odesłanie martwiaka (1/10 SZ) – wskazany martwiak, który nie wykona udanego rzutu na odporność nr 5, zostaje odesłany (na zasadzie dematerializacji) do innej sfery egzystencji, związanej z nekromancją.

Odesłanie żywiołaka (1/10 SZ) – wskazany żywiołak, który nie wykona udanego rzutu na odporność nr 5, zostaje odesłany (na zasadzie dematerializacji) do innej sfery egzystencji, związanej z daną substancją żywiołu.

Odporność na elektryczność (dotyk) – wskazana postać staje się nadnaturalnie odporna na wszelkie czynniki oddziałujące na odporność nr 9 (elektryczność i magnetyzm), przez okres 10 rund + 1 rundę na POZ rzucającego czar. W tym czasie jej odporność nr 9 jest zwiększona o 20 punktów + 10 punktów na 5 POZ rzucającego czar oraz ma on prawo drugi raz wykonać test tej odporności, jeśli poprzedni był nieudany.

Odporność na iluzję (dotyk) – wskazana postać staje się nadnaturalnie odporna na wszelkie czynniki oddziałujące na odporność nr 1 (iluzja i hipnoza), przez okres 10 rund + 1 rundę na POZ rzucającego czar. W tym czasie jej odporność nr 1 jest zwiększona o 20 punktów + 10 punktów na 5 POZ rzucającego czar oraz ma on prawo drugi raz wykonać test tej odporności, jeśli poprzedni był nieudany.

Odporność na nekromancję (dotyk) – wskazana postać staje się nadnaturalnie odporna na wszelkie czynniki oddziałujące na odporność nr 5 (nekromancja i energia), przez okres 10 rund + 1 rundę na POZ rzucającego czar. W tym czasie jej odporność nr 5 jest zwiększona o 20 punktów + 10 pkt. na 5 POZ rzucającego czar oraz ma prawo drugi raz wykonać test tej odporności, jeśli poprzedni był nieudany.

Odporność na polimorfię (dotyk) – wskazana postać staje się nadnaturalnie odporna na wszelkie czynniki oddziałujące na odporność nr 10 (polimorfia i petryfikacja), przez okres 10 rund + 1 rundę na POZ rzucającego czar. W tym czasie jej odporność nr 10 jest zwiększona o 20 punktów + 10 punktów na 5 POZ rzucającego czar oraz ma prawo drugi raz wykonać test tej odporności, jeśli poprzedni był nieudany.

Odporność na strach (dotyk) – wskazana postać staje się nadnaturalnie odporna na wszelkie czynniki oddziałujące na odporność nr 2 (sugestia i strach), przez okres 10 rund + 1 rundę na POZ rzucającego czar. W tym czasie jej odporność nr 2 jest zwiększona o 20 punktów + 10 punktów na 5 POZ rzucającego czar oraz ma prawo drugi raz wykonać test tej odporności, jeśli poprzedni był nieudany.

Odporność na żywioł (dotyk) – wskazana postać staje się nadnaturalnie odporna na wszelkie czynniki oddziałujące na jedną z dwóch: odporność nr 8 (ogień, mróz i kwas) lub nr 7 (gazy i zionięcia) przez okres 10 rund + 1 rundę na POZ rzucającego czar. W tym czasie wybrana odporność jest zwiększona o 20 punktów + 10 punktów na 5 POZ rzucającego czar oraz postać ma prawo drugi raz wykonać test tej odporności, jeśli poprzedni był nieudany.

Odwrócenie grawitacji (1/2 SZ) – na obszarze o promieniu 1 metra na POZ odwraca grawitację na okres 1 rundy na POZ. Wszystkie istoty, które znajdą się pod wpływem działania tego czaru (także latające), zaczynają spadać w górę, a po zakończeniu działania tego czaru – z powrotem w dół. W przypadku napotkania jakiejkolwiek przeszkody (np. sufitu) traktuje się to jak upadek z wysokości (a później drugi upadek). Uwaga: w czasie 1 rundy istota o masie człowieka może spadać przez około 500 metrów.

Ognisty bicz – na okres 10 rund na POZ, ręka czarodzieja zmienia się w ognistą mackę, podobną do bicza, za pomocą której może on walczyć, za biegłość wykorzystując swoje UM. Statystyki broni wyglądają następująco: zasięg – 2, 3, 4; minimalna SF użycia – 60; obrona – +12; opóźnienie – 5; skuteczność – 50 tnących (od ognia) + 1/4 SF czarodzieja. Wytrzymałość bicza rozpatruje się jak wytrzymałość kończyny postaci, a zatem posiada 1/2 naturalnej ŻYW. W przypadku otrzymania obrażeń w ramię, po zakończeniu działania czaru, wraca ono do pełni zdrowia, chyba że zostanie odcięte – wówczas ramię pozostaje odcięte, ale nie krwawi (rana jest przypalona). Bicz jest niewrażliwy na wysoką temperaturę, zaś jego płomień nie może zaszkodzić czarodziejowi (ale wciąż może zadać obrażenia, np. w wyniku krytycznego pecha), a ponadto posiada cechy podobne do tradycyjnego oręża: obrona z tarczy liczy się przeciw niemu połowicznie, zaś trafienie w granicach 1/10 UM pozwala obwiązać jego koniec wokół celu, z możliwością przyciągnięcia go lub zawiśnięcia na nim.

Opętanie cienia (1/10 SZ) – pozwala opętać cień wybranej istoty na okres 5 rund + 1 rundę na POZ. Natychmiast atakuje on właściciela, który może podjąć obronę, jeśli nie zostanie zaskoczony. Cień posiada TR i OBR równą współczynnikom właściciela, jednak ma tylko 1 punkt ŻYW. Może go zranić wyłącznie broń srebrna, magiczna lub niektóre czary (nie dotyczy to czarów opartych na mocy światła lub ognia, które „odpychają" cienie). Z każdym skutecznym trafieniem, cienista broń zadaje k100 obrażeń psychicznych, liczonych bez wparowań noszonej zbroi, chyba że jest ona magiczna lub srebrna. Cień może zaatakować także inne osoby, znajdujące się w pobliżu, o ile będzie to zgodne z wolą czarodzieja. Odcięcie postaci od źródeł światła powoduje automatyczne zniknięcie cienia i zakończenie działania czaru.

Opętanie kończyny (1/2 SZ) – na okres 2 rund na POZ czarodzieja, może opętać wybraną kończynę wskazanej istoty (rękę albo nogę), jeśli nie obroni się ona rzutem na odporność nr 10. Opętana kończyna zachowuje się, jakby żyła własnym życiem, ponieważ jest kierowana przez czarodzieja. Może obrać za cel właściciela (jeśli zostanie on zaskoczony) i dusić go, zadając k100 obrażeń na rundę, lub dobyć broni i zaatakować. Opętanie nogi pozwala przewrócić właściciela (wymagany rzut na aktualną ZR, pomniejszony o 20 punktów, powtarzany co rundę) lub skutecznie utrudnić wykonywanie wszelkich działań: ZR, TR, OBR, szansa wykorzystania umiejętności itp. spadają o 20 punktów. Przejęta kończyna jest aktywna także po utracie przytomności lub śmierci właściciela, zaś odcięta może żyć własnym życiem. Aby powstrzymać opętaną kończynę, należy ją unieruchomić (MG może zarządzać test przeciwstawny SF) lub zadać jej obrażenia równe połowie ŻYW opętanej postaci.

Opętanie miejsca (1/10 SZ) – na okres 1 roku na POZ czarującego wiąże duszę przypadkowego demona z miejscem (izbą, budynkiem, niedużym obszarem), w którym wydarzyła się wcześniej jakaś tragedia lub złożona została krwawa ofiara. Od tego momentu demon nie może opuścić tego miejsca, co doprowadza go do wściekłości. Posiada on jednak ograniczoną możliwość wpływania na zgromadzone w okolicy przedmioty – może nimi poruszać, schładzać je lub rozgrzewać itp. Może także opętywać słabsze istoty (do 50 INT, jeśli nie obronią się one rzutem na odporność nr 3) oraz zwłoki, dzięki czemu może się porozumiewać i wykonywać pewne czynności (np. walczyć) – ale tylko w granicach opętanego terenu. Po zakończeniu czasu działania czaru, odprawieniu rytuału (najczęściej związanego z rodzajem tragedii, jaka się tu rozegrała) lub wypędzeniu, demon zostaje uwolniony – i może zechcieć zemścić się na osobie, która go uwięziła.

Opętanie postaci (1/10 SZ) – wiąże duszę przypadkowego demona z umysłem istoty inteligentnej, która nie odeprze tego czaru rzutem na odporność nr 3. Umysł ofiary jest powoli tłamszony, traci ona kontrolę nad swoim ciałem, w efekcie czego co k10 dni otrzymuje 1 Punkt Obłędu, a w efekcie umiera (śmierć umysłowa). W tym czasie postać staje się całkowicie niewrażliwa na wszelkie efekty oddziałujące na jej umysł. Demon stopniowo zyskuje kontrolę nad ciałem, lecz ogranicza go ono, doprowadzając do wściekłości. Po śmierci opętanej postaci, może zachować ciało lub doprowadzić do jego zniszczenia, co w efekcie go uwalnia. Uwaga: uwolniony demon może zechcieć się zemścić na postaci, która go uwięziła.

Opóźnienie mikstury (dotyk) – czar rzucony na dowolną miksturę, opóźnia efekt jej działania do czasu, aż pijąca ją osoba sobie tego nie zażyczy lub nie zadziała czynnik, który uzasadni jej aktywację (decyduje MG). Jednocześnie można być pod wpływem tylko jednej mikstury o opóźnionym działaniu.

Ostatnie tchnienie (dotyk) – postać która znajdzie się pod wpływem tego czaru, w momencie zejścia do stanu agonalnego, automatycznie odzyskuje zdrowie do 1 punktu Żywotności. Traktuje się ją, jakby nie osiągnęła stanu agonalnego, a zatem może nadal normalnie funkcjonować. Poświecenie do tego zaklęcia świeżego (jeszcze ciepłego) serca istoty tej samej rasy, co objęta czarem, pozwala na automatyczne przywrócenie połowy ŻYW.

Ożywienie przedmiotu (1/2 SZ) – ożywia niemagiczny przedmiot, wykonany z jednolitego materiału, nadając mu możliwość poruszania się, zmiany kształtu i walczenia, zgodnie z wolą postaci rzucającej ten czar. Parametry takiej istoty ustala MG, w oparciu o materiał, z jakiego wykonany jest przedmiot, analogicznie do istot z podobnych materiałów na POZ podobnym do POZ postaci (ale z reguły bez większości ich zdolności). Po 10 rundach + 1 rundzie na POZ postaci, ożywiony przedmiot wraca do pierwotnego stanu, z zachowaniem ewentualnie otrzymanych uszkodzeń.

Pajęczy chód (dotyk) – postać objęta tym czarem może swobodnie chodzić po śliskich powierzchniach, pionowych ścianach oraz sufitach. Zaklęcie utrzymuje się przez 5 rund + 5 rund na POZ i może zostać w dowolnej chwili wstrzymane przez objętą nim postać. W czasie działania czaru postać nie może być nadmiernie obciążona (maksymalnie zbroje ograniczające współczynniki o 1/2) oraz nie może walczyć bronią cięższą niż jednoręczna.

Pakt z demonem – pozwala na zawiązanie paktu z demoniczną istotą i w jego efekcie nabycie tzw. demonicznej inwestycji, czyli zyskanie cechy demona (jej szczegóły zależą od rodzaju demona i ustaleń z MG). W zamian postać zobowiązuje się wypełnić zadanie od demona – może to być zdobycie dla niego lub zniszczenie specyficznego przedmiotu, przywołanie go do swojego świata, zniszczenie konkurenta, ofiarowanie mu duszy inteligentnej istoty itp. Demoniczne inwestycje to np. adaptacja do środowiska (np. wodnego), co powoduje ubytek PR o 2k10 punktów na skutek fizycznych przystosowań organizmu; echolokacja, czyli zdolność postrzegania rozchodzących się fal dźwiękowych; demoniczna skóra, zapewniająca 10 punktów obrony i 40 punktów wyparowań; demoniczne szczęki, umożliwiające przegryzienie dowolnej substancji, a ponadto jej rozwarcie daleko wykraczające poza normy wynikające z rasy; demoniczny pocałunek, który powoduje zadanie pocałowanej (z odpowiednią intencją) istocie k100 obrażeń, jeśli nie obroni się ona rzutem na odporność nr 3; demoniczny ogon, mogący służyć jako bicz, którym można wykonać dodatkowy atak w rundzie lub służący jako dodatkowa chwytna kończyna (co – jeśli jest on widoczny – obniża PR postaci o połowę); wyczucie magii, wymagające skupienia i działające w promieniu 1/10 SZ w metrach; demoniczne oczy, umożliwiające widzenie w ciemności; demoniczne szpony, pozwalające za ich pomocą walczyć (i obniżające PR postaci o połowę, jeśli są widoczne); wyczucie strachu w odległości 1/10 SZ w metrach i wymagające koncentracji itp. Skutkiem ubocznym posiadania inwestycji może być ewidentność charakteru (decyduje MG). Uwaga: postać może posiadać tylko jedną inwestycję, rzucenie ponownie tego czaru, pozwala na nabycie nowej przy jednoczesnej utracie starej. Rezygnacja z inwestycji także wymaga rzucenia tego czaru lub zdjęcia klątwy.

Palące prądy (1/2 SZ) – na obszarze o promieniu 1 metra + 1 metr na 5 POZ pojawiają się magiczne wyładowania elektryczne, które co rundę zadają znajdującym się na nim istotom 50 punktów obrażeń na 5 POZ czarodzieja (bez wypraowań), ewentualnie połowę, po udanym rzucie na odporność nr 9. Poruszanie się po tym obszarze możliwe jest z prędkością 1 metra na rundę.

Panaceum (dotyk) – litr wody + 1 litr na 10 POZ pozwala natchnąć magią, nadającą jej specyficzne właściwości, usuwające z organizmu wszelkie niemagiczne trucizny, toksyny, jady oraz choroby, jednak nie naprawia już poczynionych w organizmie szkód. Z jednego litra można otrzymać 4 porcje takiego środka, który dodatkowo na 1 godzinę na POZ zwiększa odporność nr 6 postaci o 20 punktów i w tym czasie pozwala jej wykonać drugi rzut na tę odporność, jeśli pierwszy był nieudany.

Petryfikacja (1/2 SZ) – wybrana istota, która nie odeprze czaru rzutem na odporność nr 10, zostaje zmieniona w kamień. Podobnie w kamień zamienia się cała odzież postaci i ekwipunek, który ma przy sobie. Skamieniała istota przypomina wykonaną w najdrobniejszych szczegółach rzeźbę i podlega uszkodzeniom, podobnym do kamiennego posągu. Po ewentualnej przemianie z powrotem, wszelkie ubytki posągu przemieniają się w otwarte rany, co może oznaczać nawet śmierć skamieniałej postaci. Ponadto powrót do oryginalnej postaci wymaga udanego rzutu na odporność nr 4, w przeciwnym razie postać odmieni się, ale będzie martwa.

Piorun kulisty (1/2 SZ) – wywołuje magiczną kulę elektryczności, która po trafieniu w cel zadaje mu k10 × 10 obrażeń + 10 obrażeń na POZ, ewentualnie połowę, po udanym rzucie na odporność nr 9. Dodatkowo eksplozja z połowiczną mocą rani wszystkie postacie w promieniu 2 metrów + 2 metry na 5 POZ (udany rzut na odp. nr 9 pozwala jeszcze o połowę zniwelować te obrażenia).



Płonące dłonie – dłonie postaci zajmują się magicznym ogniem, który pali wszystko, czego dotknie postać (ale nie zajmuje noszonej odzieży, także np. rękawic). Obrażenia zadawane wręcz przez postać, będącą pod wpływem działania tego czaru, zwiększone są o k100 obrażeń (ew. połowę po udanym rzucie ofiary na odporność nr 8). Jeśli postać posiada UM większe niż 150 punktów, ogień obejmuje całe jej ciało, o 50 punktów podnosząc jej OBR i zadając obrażenia każdej istocie, która zaatakuje ją wręcz. Broń, którą taka postać zostanie zaatakowana, otrzymuje 1 punkt uszkodzeń i musi wykonać rzut na aktualną wytrzymałość.

Polimorfia (1/10 SZ) – pozwala na stałe przemienić istotę, która nie odparła czaru rzutem na odp. nr 10 w inną żywą istotę, przedstawiciela dowolnej rasy (lub zwierzę), którą poznała postać rzucająca ten czar. Rozmiar tej istoty nie powinien odbiegać od rozmiaru pierwowzoru i musi mieścić się w typowych rozmiarach swego gatunku. Po przemianie postać zachowuje swoją MD, INT i ŻYW, a ponadto może używać fizycznych zdolności nowego ciała (np. latać, jeśli posiada skrzydła). Powrót do oryginalnej postaci zawsze wiąże się z koniecznością wykonania udanego rzutu na odporność nr 4 – nieudany oznacza śmierć i powrót do oryginalnej postaci. Jeśli czar zostanie rzucony na siebie, postać nie musi wykonywać rzutu obronnego, a ponadto może wrócić do oryginalnej formy na życzenie (przemiana trwa k10 rund i wymaga rzutu na odp. nr 4).

Portal (1/10 SZ) – tworzy owalny portal, który pozwala przenieść się w dowolne znane rzucającemu czar miejsce w tej samej sferze egzystencji, które nie jest odgrodzone magiczną barierą. Miejsce docelowe jest określane geograficznie, dlatego nie jest możliwe przeniesienie się do obiektów poruszających się w przestrzeni (np. na płynący statek, pozostający poza zasięgiem wzroku). Przejście przez portal zajmuje całą rundę, podczas której postać widoczna jest przy jego wejściu i wyjściu. W ciągu jednej rundy może przejść przez niego 1 istota, zaś portal utrzymuje się przez 1 rundę na POZ lub do czasu jego zamknięcia przez rzucającego czar (co również zajmuje 1 rundę). Uwaga: przejście przez portal jest bardzo obciążające dla umysłu, dlatego każda istota, która w czasie przejścia nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4, otrzymuje 1 Punkt Obłędu.

Powiększenie postaci (dotyk) – na k10 rund + 5 rund na 10 POZ czarodzieja dwukrotnie powiększa ciało dowolnego humanoida. W efekcie taka istota ma dwa razy wyższe ŻYW i SF, a także wyparowania skóry i obrażenia zadawane za pomocą części własnego ciała. Odzież i trzymana broń postaci także ulegają powiększeniu, ale nie ma to wpływu na ich właściwości czy parametry. Jeśli ofiara nie chce poddać się działaniu zaklęcia, może się bronić, wykonując udany rzut na odporność nr 10.

Próżnia (1/2 SZ) – tworzy sferę próżni o promieniu 1 metra + 1 metr na 5 POZ, wysysając z wnętrza wszelkie powietrze. Obiekty wewnątrz sfery zachowują się jak w próżni, a zatem lewitują w jej środku, wolno się obracając, nie mogą rzucać czarów (szansa jest zredukowana do 1/10 normalnej szansy), aktywnie się bronić (liczona jest wyłącznie obrona ze skóry, zbroi oraz aktywnie działającej magii) i atakować, ogień przestaje płonąć itp. Istoty, potrzebujące tlenu do życia, co rundę otrzymują k100 obrażeń, zaś istoty ognia 10k100. Jeśli w próżni znajdzie się kilka osób, mogą one wzajemnie nadać sobie pęd, odpychając się od siebie – w efekcie każda istota, której powiedzie się rzut na 1/2 aktualnej ZR, po upływie 1 rundy na 1 metr promienia sfery, wydostaje się z próżni. Czar działa przez 1 rundę na POZ czarodzieja.

Przejęcie demona (1/10 SZ) – wskazany demon, jeśli nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 3, znajduje się pod całkowitą kontrolą czarodzieja, który może podświadomie wydawać mu polecenia (bez konieczności skupiania uwagi i znajomości jego mowy).

Przejęcie iluzji (1/2 SZ) – pozwala na stałe przejąć iluzję stworzoną przez kogoś innego, jeśli nie jest ona w żaden sposób kontrolowana, lub na okres 1 rundy na POZ, jeśli pozostaje pod kontrolą kogoś innego. Dzięki temu zaklęciu można zanegować lub zakończyć efekty działania niektórych czarów, przejąć homunkulusa itp. Warunkiem niezbędnym do jego rzucenia jest widoczność danej iluzji – nie można zatem przejmować iluzji bezpośrednio oddziałującej na umysł innej postaci.

Przejęcie martwiaka (1/10 SZ) – wskazany martwiak, jeśli nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 3, znajduje się pod całkowitą kontrolą czarodzieja, który może podświadomie wydawać mu polecenia (bez konieczności skupiania uwagi i znajomości jego mowy).

Przejęcie żywiołaka (1/10 SZ) – wskazany żywiołak, jeśli nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 3, znajduje się pod całkowitą kontrolą czarodzieja, który może podświadomie wydawać mu polecenia (bez konieczności skupiania uwagi i znajomości jego mowy).

Przemiana w kamień (dotyk) – postać natychmiastowo, raz w rundzie, może przemienić swoje ciało w kamień (łącznie z posiadanym ekwipunkiem) lub z kamiennej, przyjąć formę cielesną. Każda przemiana w formę cielesną wymaga udanego rzutu na odporność nr 4, a jeśli będzie on nieudany, postać umiera (ale i tak przyjmuje formę cielesną). Zmiana formy na kamienną jest automatyczna. Drobne uszkodzenia kamiennego posągu, po przyjęciu formy cielesnej, traktuje się jak nie powodujące obrażeń obicie ciała postaci, jednak zniszczenie go lub uszkodzenie jakiejś kończyny (lub zmienionego przedmiotu) oznacza adekwatne obrażenia. Zaklęcie działa przez godzinę na POZ czarodzieja. Alchemik, używając do rzucenia czaru porcję krwi bazyliszka (ok. 25 ml), sprawia że istota, będąca pod wpływem tego zaklęcia, ma prawo powtórzyć pierwszy nieudany rzut na odporność nr 4 wymagany podczas przemiany w formę cielesną.

Przeniknięcie (1/2 SZ) – w miarę jednolitą powierzchnię czyni półmaterialną na 1 rundę, w wyniku czego można ją przeniknąć. Czar pozwala na uczynienie półmaterialnym obszar 2 metrów kwadratowych o grubości 2 centymetrów na POZ czarodzieja.

Przerażenie (1/2 SZ) – czar działa na 1 wybraną przez postać istotę na każdy POZ i sprawia, że w umyśle ofiar pojawiają się przerażające obrazy i wizje. Każda objęta tym czarem istota co rundę wykonuje rzut na odporność nr 2 – jeśli się on powiedzie, zaklęcie przestaje działać, a jeśli nie, zmuszona jest ona do panicznej ucieczki, jak najdalej od osoby, która go rzuciła, z maksymalną możliwą do osiągnięcia prędkością. Jeżeli ucieczka jest niemożliwa, istota traci przytomność na k10 rund.

Przywołanie życia (dotyk) – na okres 1 dnia na POZ pozwala przywrócić do życia martwą istotę lub przedłużyć życie kogoś znajdującego się na skraju śmierci. Wymaga to poświęcenia życia innej osoby (najczęściej tej samej rasy, co rzucający czar lub osoba będąca celem zaklęcia) i wykonania przez martwego rzutu na odporność nr 4 (nieudany oznacza rozpad duszy i niemożliwość wskrzeszenia; dodatkowo wskrzeszany zawsze zyskuje 1 Punkt Obłędu). Po upływie czasu działania czaru, postać ponownie staje się martwa. Uwaga: czar działa na zwłoki, które nie poddały się jeszcze rozkładowi, MG ma prawo uznać, że czar nie zadziałał na istoty, od śmierci których minęło zbyt dużo czasu, ew. pozwolić na ożywienie, ale ograniczyć współczynniki analogicznie do postępu rozkładu ciała.

Rozkojarzenie (1/2 SZ) – czar działa na 1 wybraną przez postać istotę na każdy POZ i sprawia, że stają się one zdezorientowane. Każda objęta tym czarem istota, co rundę wykonuje rzut na odporność nr 2 – jeśli się on powiedzie, zaklęcie przestaje działać, a jeśli nie, próbuje ona ogarnąć otaczającą ją rzeczywistość. Jeśli ofiara czaru zostanie zaatakowana, może się bronić (biernie, tj. bez użycia broni i tarczy) lub uciekać.

Rozmowa z trupem (dotyk) – rzucony na kompletną czaszkę martwej istoty lub martwiaka, pozwala nawiązać dialog, jeśli istota za życia znała język, jakim posługuje się rozmawiająca osoba. Czar trwa 1 rundę na POZ czarującego, zaś w jednej rundzie można zadać jedno pytanie lub uzyskać jedną odpowiedź, mieszczące się w około 10 słowach. Czaszka pamięta tylko wydarzenia z czasów swojego życia (części bardzo dawnych wydarzeń może nie pamiętać ze szczegółami) i nie może kłamać, aczkolwiek jeśli pytanie nie będzie precyzyjne, a wypytująca postać była wrogiem rozmówcy, może kluczyć lub nie odpowiadać wprost. Ponadto nie potrafi interpretować faktów, gdyż nie posiada swojej inteligencji z czasów życia. Po zakończeniu działania czaru, czaszka rozpada się.

Rozpoznanie krwi (dotyk) – postać może określić do jakiej istoty należy badana krew, poprzez zmieszanie jej z odrobiną swojej (co oznacza zadanie sobie 1 punktu obrażeń). Dzięki temu można określić rasę i płeć istoty, z której pochodzi próbka, a w przypadku niestandardowego pochodzenia, naturę tej istoty (np. czy jest demonem, martwiakiem, bestią). Pozwala także rozpoznać, czy właściciel krwi był żywy w momencie jej utraty.

Rozpoznanie trucizny – przez 1 rundę na POZ, w badanej substancji, pozwala rozpoznać obecność trucizny, toksyny lub jadu, określić jej moc, prędkość i efekt działania, a także trwałość i właściwości (np. sposób podania, potencjalne antidota lub substancje, mogące ją spowolnić itp.). Postacie posiadające minimum 150 UM mogą dodatkowo rozpoznawać truciznę lub zatrute obiekty wzrokiem, co pozwala także zidentyfikować osoby otrute lub podtruwane.

Rozpoznanie życia (dotyk) – czarodziej może w martwej lub pozornie martwej istocie rozpoznać trupa, a nawet martwiaka, przykładając do jego ciała niewielką kostkę pochodzącą z dłoni zombie (koszt: 1 sztuka złota). W przypadku istoty, która jeszcze żyje, nic się nie dzieje, lecz jeśli badana postać jest martwa, kostka czernieje. W przypadku dotknięcia nią martwiaka (także uśpionego lub nieaktywnego) kostka rozpada się. Użycie jednej kości możliwe jest tylko raz.

Rozrzedzenie mikstury (dotyk) – pozwala rozrzedzić dowolną miksturę w taki sposób, aby uzyskać dwie mikstury o tych samych właściwościach. W praktyce każda z mikstur ma 50% szans że zadziała + 1% na POZ czarodzieja. W przypadku kolejnych prób rozrzedzania danej mikstury, szansa jej zadziałania jest proporcjonalnie mniejsza.

Rozśmieszenie (1/2 SZ) – czar działa na 1 wybraną przez postać istotę na POZ i sprawia, że w umyśle ofiar pojawiają się wizje powodujące niekontrolowany atak histerycznego śmiechu. Każda objęta tym czarem istota, co rundę wykonuje rzut na odporność nr 1 – jeśli się on powiedzie, zaklęcie przestaje działać, a jeśli nie, zmuszona jest ona do dania upustu wesołości, co całkowicie uniemożliwia jej atakowanie, a dodatkowo o 50 punktów obniża OBR. Uwaga: ten czar nie działa na istoty posiadające mniej niż 30 punktów MD lub INT.

Rozświetlenie (1/2 SZ) – postać tworzy niewielki świetlisty pocisk, który może wystrzelić w dowolnym kierunku. Kiedy doleci on do celu lub natrafi na jakąś przeszkodę, przykleja się i tworzy sferę słabego światła o promieniu 5 metrów na czas 5 rund + 5 rund na POZ. Pozwala ona normalnie funkcjonować (np. walczyć bez ograniczeń), ale jest za słaba, aby oddziaływać np. na istoty wrażliwe na światło. Alchemik, wykorzystując do rzucenia tego zaklęcia fragment kryształu górskiego (bezbarwny i przezroczysty kwarc), może dwukrotnie wydłużyć czas trwania czaru.

Rozumienie języków (dotyk) – postać objęta tym czarem może przez około 15 minut na POZ rzucającego posługiwać się każdym nieznanym sobie językiem (zarówno w mowie jak i piśmie), o ile jego trudność nie jest większa od 1 punktu na 30 INT postaci objętej tym czarem.

Skalna ściana (1/10 SZ) – pozwala na niemagicznym podłożu wypiętrzyć ziemię, która natychmiast kamienieje, tworząc ścianę o rozmiarze 2 metry na 2 metry na 1 metr + 1 metr w wybranym wymiarze na 3 POZ. Przebicie 1 metra sześciennego ściany wymaga zadania jej 200 uszkodzeń. Cała ściana rozpada się samoczynnie po upływie 24 godzin.

Sklejenie (dotyk) – poświęcając porcję alchemicznego kleju (konsystencja i lepkość wody, koszt 1 sztuka srebra za porcję; możliwe samodzielnie przygotowanie k10 porcji z dostępnych roślin, po udanym rzucie na 1/10 ZR), postać jest w stanie na k10 rund + 1 rundę na POZ skleić ze sobą dwa jednorodne kawałki ciała stałego, które przez czas działania czaru będą tworzyć nierozerwalną całość.

Skok (dotyk) – przez godzinę na POZ czarodzieja daje możliwość wykonywania nadnaturalnych skoków: w dal na odległość 10 metrów lub wzwyż na wysokość 3 metrów (z miejsca, rozbieg niczego tu nie zmienia). W przypadku lądowania na śliskim lub ruchomym podłożu, MG może zarządzić dodatkowy rzut na aktualną ZR, aby sprawdzić, czy postać utrzymała równowagę.

Skruszenie kamienia (1/10 SZ) – niemagiczny i jednolity kamień (przedmiot wykonany z kamienia, skały itp.) o objętości około 1 metra sześciennego + 1 metr sześcienny na 50 UM, staje się popękany i wrażliwy na uderzenia, co zwykle objawia się w postaci rys widocznych na jego powierzchni. Uderzenie w przedmiot będący pod wpływem tego czaru lub uderzenie w coś tym przedmiotem, powoduje że rozpada się on na kawałki, zadając ew. połowę normalnych obrażeń. Istotom zbudowanym z kamienia, zaklęcie zadaje k10 × 10 obrażeń, podwajanych za każde 5 POZ czarującego.

Skruszenie metalu (1/10 SZ) – niemagiczny i jednolity metal (przedmiot wykonany z metalu, stupu metali itp.) o objętości około 1 metra sześciennego + 1 metr sześcienny na 50 UM, staje się popękany i wrażliwy na uderzenia, co zwykle objawia się w postaci rys widocznych na jego powierzchni. Uderzenie w przedmiot będący pod wpływem tego czaru lub uderzenie w coś tym przedmiotem, powoduje że rozpada się on na kawałki, zadając ew. połowę normalnych obrażeń. Istotom zbudowanym z metalu, zaklęcie zadaje k10 × 10 obrażeń, podwajanych za każde 5 POZ czarującego.

Skruszenie substancji (1/10 SZ) – niemagiczna i jednolita substancja (przedmiot wykonany z tej substancji) o objętości około 1 metra sześciennego + 1 metr sześcienny na 50 UM czarodzieja, staje się popękana i wrażliwa na uderzenia, co zwykle objawia się w postaci rys widocznych na jej powierzchni. Uderzenie w przedmiot będący pod wpływem tego czaru lub uderzenie w coś tym przedmiotem, powoduje że rozpada się on na kawałki, zadając ew. połowę normalnych obrażeń. Istotom zbudowanym z tej substancji, zaklęcie zadaje k10 × 10 obrażeń, podwajane za każde 5 POZ czarującego.

Sprowadzenie szaleństwa (1/2 SZ) – wskazana ofiara zaczyna postrzegać świat dookoła jako wynaturzoną karykaturę prawdziwego świata, rodem z sennych koszmarów. Przez 10 rund + 1 rundę na POZ czarodzieja, co rundę musi wykonywać rzut na 1/2 odporności nr 1. W przypadku niepowodzenia, ofiara otrzymuje 1 Punkt Obłędu, a ponadto musi wykonać rzut na odporność nr 2. W przypadku porażki tego drugiego rzutu, ofiara do końca rundy nie może podjąć żadnej akcji, poza bierną obroną.

Stłumienie dźwięku (1/2 SZ) – w promieniu 1 metra na POZ czarodzieja, może wyciszyć wszystkie lub tylko wybrane dźwięki, dzięki czemu będą one całkowicie niesłyszalne, co może zapobiec np. zaalarmowaniu kogoś.

Strzała żywiołu (SZ) – postać wysyła w kierunku celu magiczną strzałę (zadaje ona obrażenia od żywiołu ze specjalizacji postaci), która zawsze trafia (nawet po łuku) i zadaje celowi k10 punktów obrażeń, ewentualnie 10 razy więcej, po nieudanym rzucie na odporność nr 10.

Stworzenie zombie (dotyk) – postać przemienia martwą istotę w nieumarłego typu zombie. Tak stworzony martwiak jest całkowicie podporządkowany woli postaci (może ona telepatycznie nim kierować) i posiada statystyki wynikające ze współczynników przemienianej istoty. Jednocześnie postać nie może kontrolować więcej niż 1 zombie na POZ, w każdej chwili może jednak uśmiercić stworzoną przez siebie istotę. Uwaga: postaci przemienionej w martwiaka nie można później wskrzesić!

Stworzenie żywiołu (dotyk) – postać jest w stanie stworzyć niewielką ilość wody, ognia, ziemi (np. niewielki kamień) lub powietrza. To za mało, aby skutecznie utrzymać kogoś przy życiu (np. tworząc wodę na pustyni) albo kogoś poparzyć (ogniem), ale wystarczy, aby podpalić ułożone wcześniej ognisko, czy zgasić podmuchem świecę itp. Efektem ubocznym działania tego czaru jest oddziaływanie przeciwnego żywiołu na ciało czarodzieja, co skutkuje zwykle 1 obrażeniem.

Symbiont – przywołuje demoniczny byt, który staje się częścią organizmu postaci, powodując niekorzystne skutki fizyczne, takie jak bladość, czernienie krwi, czy czerwienienie tęczówek oczu. Od tej pory postać zyskuje zdolność regeneracji 10 obrażeń lekkich na rundę lub 10 poważnych na godzinę, ponadto jego agonia nie pogłębia się, a rany nie krwawią. Symbiont jest bytem ewidentnym (złym), którego da się wykryć za pomocą odpowiednich zdolności i czarów (tak jakby to postać była ewidentna zła), ponadto na postać posiadającą symbionta działają wszelkie czary i zdolności mogące oddziaływać na istoty ewidentne. Symbiont żyje przez k10 dni + 1 dzień na POZ postaci.

Szok (1/2 SZ) – czar działa na 1 wybraną przez postać istotę na POZ i sprawia, że umysł ofiar zostaje sparaliżowany. Każda objęta tym czarem osoba co rundę wykonuje rzut na odporność nr 4 – jeśli się on powiedzie, zaklęcie przestaje działać, a jeśli nie, zastyga w bezruchu i nie jest w stanie aktywnie się bronić, ani atakować. Zaklęcie przerywa także zranienie objętej czarem istoty.

Sztuczka – na czas 1 rundy + 1 rundę na POZ postać jest w stanie oszukać jeden ze zmysłów osób, znajdujących się w promieniu 1/10 SZ w metrach. Może to być zmiana liczby oczek na kości, dodatkowa fałszywa nuta w utworze, smak alkoholu w napoju itp. Warunkiem powodzenia jest użycie czynnika zakłócającego percepcję – w przypadku zmysłu wzroku, należy dotknąć dłonią zmienianej powierzchni, przy zmyśle zapachu rozpylić perfumy, przy smaku dodać przyprawy itp. Uwaga: czynnik zagłuszający nie musi odpowiadać wywoływanemu wrażeniu, tj. sprawienie, żeby w zupie obecny był posmak spalenizny można osiągnąć np. dodając do niej soli, pieprzu, cukru itp.

Śliskość (1/2 SZ) – postać tworzy bardzo śliską powierzchnię na obszarze o promieniu 2 metrów + 2 metry na 3 POZ. Wszystkie istoty na tym obszarze muszą co rundę wykonywać rzut na odporność nr 1, a jeśli się on nie powiedzie, za każdym razem, gdy wykonają jakiś ruch (próbę przemieszczenia się, atak itp.), muszą wykonać rzut na akt. ZR, albo upadają. Efekt czaru utrzymuje się 3 rundy + 1 rundę na 2 POZ. Uwaga: iluzjoniści o minimum 150 punktach UM mogą bez ograniczeń poruszać się po tej powierzchni.

Telepatia (dotyk) – pozwala porozumiewać się za pomocą myśli z inną istotą o INT minimum 50 punktów, znajdującą się w zasięgu wzroku, przy czym nie trzeba znać języka tej istoty. Jeśli potencjalny rozmówca jest przeciwny nawiązaniu kontaktu, może się przed tym bronić, wykonując udany rzut na odporność nr 2. Kontakt jest możliwy przez 10 rund na POZ i wymaga koncentracji, uniemożliwiającej wykonywanie innych czynności.

Trująca chmura (1/10 SZ) – tworzy trujący obłok o promieniu 1 metra + 1 metr na 5 POZ. Wszystkie istoty, które znajdą się w jej zasięgu, muszą wykonywać rzut na odporność nr 7 – nieudany oznacza paraliż na k10 godzin i zakończenie oddziaływania gazu na daną istotę, zaś nieudany oznacza otrzymanie 10 obrażeń i konieczność powtarzania rzutu w kolejnej rundzie. Chmura utrzymuje się przez 1 rundę na POZ czarodzieja. Rzucona do niewielkiej buteleczki, pozwala opóźnić efekt aktywacji do czasu jej rozbicia lub odkorkowania – zasięg rzutu takiej buteleczki wynosi 1/10 SF w metrach.

Uderzenie wiatru – od dłoni postaci we wskazanym kierunku rozchodzi się podmuch wiatru, który jest w stanie rozwiać wszelkie gazy i dymy oraz porwać obiekty o masie nie większej niż 1/2 UM postaci w kilogramach. Porwane obiekty są odrzucane na odległość k10 metrów + 1 metr na POZ postaci i otrzymują k10 obrażeń lub 1 uszkodzenie za każde 2 metry lotu. Obiekty o masie do wartości UM w kilogramach muszą wykonać rzut na aktualną ZR (modyfikowaną przez MG w zależności od okoliczności), albo się przewracają. Obiekty cięższe z reguły są niewrażliwe na efekt czaru. Postać może sięgnąć podmuchem na odległość 2 metrów i na szerokość 2 metrów, przy czym za każdy POZ może dodać kolejne 2 metry do jednego z tych wymiarów. Wiatr z dłoni postaci może wiać przez całą rundę, jednak w takim przypadku postać nie może robić nic innego.

Ukrycie charakteru (dotyk) – pozwala magicznie ukryć charakter postaci, w taki sposób, aby nie wykazywał ewidentności i wskazywał inny, wybrany w momencie rzucania charakter. Działa przez godzinę na POZ rzucającego czar.

Ukrycie spaczenia (dotyk) – pozwala ukryć znamiona kontaktów z demonami w postaci deformacji czy nienaturalnych części ciała na okres 1 godziny na POZ postaci. Osoby posiadające podstawy aby nie uwierzyć w niewinny wygląd postaci, mogą próbować przejrzeć iluzję, wykonując jednorazowy rzut na odporność nr 1.

Ukrycie witalności (dotyk) – sprawia, że jedna istota (lub przedmiot) staje się niewidzialna dla martwiaków i istot wykrywających witalność na okres 24 godzin. Czar przestaje działać, gdy postać wykona gwałtowny ruch (walka, rzucanie czaru, bieg). Bezpieczne poruszanie się pod wpływem tego czaru jest możliwe z prędkością 1/10 SZ w metrach na rundę. Uwaga: martwiaki posługujące się tradycyjnymi zmysłami, mogą wykryć postać w inny sposób.

Ukrycie zapachu (1/10 SZ) – pozwala całkowicie usunąć wybrany zapach lub powstrzymać jego wydzielanie z określonego źródła na okres 1 godziny na POZ postaci. W ten sposób można zanegować działanie czarów opartych o wydzielanie zapachów lub zdolności niektórych istot, a także uniemożliwić psom tropiącym podążanie za czyimś śladem itp. Alchemik, wykorzystując do tego czaru porcję sproszkowanego węgla drzewnego, może na 1 godzinę na POZ pozbawić zmysłu powonienia wybraną istotę.

Ulepszona niewidzialność (dotyk) – sprawia, że jedna istota (lub przedmiot o rozmiarach w granicach do 1 metra sześciennego na POZ) staje się niewidzialna na okres 10 rund na POZ. Osoby mogące wykryć postać objętą tym czarem (za pomocą wzroku lub innych zdolności) na początku każdej rundy zmuszone są wykonywać rzut na odporność nr 1 – nieudany powoduje, że nie widzi postaci, bez względu na to, co ona robi.

Ułudna pułapka (1/10 SZ) – tworzy iluzoryczną (zamaskowaną) pułapkę, którą da się wykryć w standardowy sposób, ale wygląda, jakby była już nieaktywna (jakby zadziałała wcześniej i nie została ponownie naładowana). Pierwsza osoba, która w nią wejdzie otrzymuje 2k10 × 10 obrażeń umysłowych. Czar ten można nałożyć na prawdziwą, aktywną pułapkę, która także wydaje się nieaktywna, a w razie zadziałania jej efekt raniący jest odpowiednio zwiększony. Skuteczne wykrycie takiej pułapki uprawnia do wykonania rzutu na 1/2 odporności nr 1 – w przypadku sukcesu, badająca ją postać przejrzy iluzję i spostrzeże, że jest ona naładowana, ale w przypadku uruchomienia, nadal może zadać większe obrażenia.

Upiorne wycie – z piersi postaci wydobywa się upiorne wycie, oddziałujące na odległość 1/2 CH postaci w metrach, a słyszalne znacznie dalej. Wszystkie istoty żywe,

które posługują się zmysłem słuchu i znajdą się w zasięgu oddziaływania czaru, muszą wykonać udany rzut na odporność nr 2, albo zostaną sparaliżowane na k10 godzin. Ponadto wykonują rzut na odporność nr 4, a jeśli się on nie powiedzie, umierają ze strachu (śmierć umysłowa). Dodatkowo wszyscy, którzy usłyszą to wycie, otrzymują 1 Punkt Obłędu.

Urok (1/10 SZ) – pozwala narzucić swoją wolę umysłowi istoty, która nie obroni się przed tym czrem rzutem na odporność nr 2, zmodyfikowaną o różnicę INT między czarodziejem a ofiarą. Od tej pory staje się ona fanatycznym przyjacielem postaci i wykonuje każde jej polecenie, które nie prowadzi do bezpośredniej śmierci (wydanie takiego polecenia automatycznie kończy działanie czaru). Jeśli jedna istota znajdzie się pod wpływem kilku zaklęć tego typu, w pierwszej kolejności wykonuje polecenia postaci o najwyższej CH, a jeśli współczynniki są równe, tej, którą sama uzna za sobie bliższą.

Usypiające dźwięki (1/2 SZ) – w promieniu 1 metra na POZ czarodzieja tworzy iluzję dźwięków, które usypiają każdą słyszącą je osobę, która nie odeprze czaru rzutem na odporność nr 2. Dźwięki rozbrzmiewają przez 1 rundę na POZ, zaś magiczny sen, trwający 5 rund na POZ, może przerwać tylko zranienie, bardzo donośny hałas lub intensywne budzenie przez k10 rund. Uwaga: czar nie działa na czarodzieja, który rzuca to zaklęcie.

Uśpienie demona (1/10 SZ) – wskazany demon zapada w stan podobny do letargu na okres 1 dnia + 1 dzień na 5 POZ czarodzieja. W tym czasie może obudzić go wyłącznie zranienie lub wystawienie na czynnik zadający mu obrażenia (np. światło słoneczne).

Uśpienie martwiaka (1/10 SZ) – wskazany martwiak zapada w stan podobny do letargu na okres 1 dnia + 1 dzień na 5 POZ czarodzieja. W tym czasie może obudzić go wyłącznie zranienie lub wystawienie na czynnik zadający mu obrażenia (np. światło słoneczne).

Uśpienie żywiołaka (1/10 SZ) – wskazany żywiołak zapada w stan podobny do letargu na okres 1 dnia + 1 dzień na 5 POZ czarodzieja. W tym czasie może obudzić go wyłącznie zranienie lub wystawienie na czynnik zadający mu obrażenia (np. przeciwny żywioł).

Uwięzienie demona (1/10 SZ) – wskazany demon, o ile nie odeprze czaru rzutem na odporność nr 3, nie może opuścić miejsca, w którym się znajduje. Jest w pełni świadomy oraz może korzystać z posiadanych zdolności (wyłączając te, które umożliwiają przemieszczenie lub wymagają ruchu). Czar utrzymuje się przez 1 dzień na POZ czarodzieja, zaś jego ponowne rzucenie może wydłużyć ten czas.

Uwięzienie martwiaka (1/10 SZ) – wskazany martwiak, o ile nie odeprze czaru rzutem na odporność nr 3, nie może opuścić miejsca, w którym się znajduje. Jest w pełni świadomy oraz może korzystać z posiadanych zdolności (wyłączając te, które umożliwiają przemieszczenie lub wymagają ruchu). Czar utrzymuje się przez 1 dzień na POZ czarodzieja, zaś jego ponowne rzucenie może wydłużyć ten czas.

Uwięzienie żywiołaka (1/10 SZ) – wskazany żywiołak, o ile nie odeprze czaru rzutem na odporność nr 3, nie może opuścić miejsca, w którym się znajduje. Jest w pełni świadomy oraz może korzystać z posiadanych zdolności (wyłączając te, które umożliwiają przemieszczenie lub wymagają ruchu). Czar utrzymuje się przez 1 dzień na POZ czarodzieja, zaś jego ponowne rzucenie może wydłużyć ten czas.

Uzdrowienie demona (1/10 SZ) – pozwala wyleczyć wybranego demona ze wszystkich obrażeń oraz negatywnych efektów (np. niektórych chorób), niebędących skutkiem działania magii.

Uzdrowienie martwiaka (1/10 SZ) – pozwala wyleczyć wybranego martwiaka ze wszystkich obrażeń oraz negatywnych efektów (np. niektórych chorób), niebędących skutkiem działania magii.

Uzdrowienie żywiołaka (1/10 SZ) – pozwala wyleczyć wybranego żywiołaka ze wszystkich obrażeń oraz negatywnych efektów (np. niektórych chorób), niebędących skutkiem działania magii.

Wiadomość – pozwala przesłać wiadomość jednej dobrze sobie znanej istocie, która nie jest odgrodzona żadną magiczną barierą oraz znajduje się w tej samej sferze egzystencji. Długość wiadomości wynosi około 10 słów na POZ postaci, przy czym trzeba mieć ją wcześniej przygotowaną, w przeciwnym razie czar może przestać działać, zanim wiadomość zostanie przekazana (wymyślona).

Widzenie niewidzialności (dotyk) – postać objęta tym czarem przez okres 5 rund + 5 rund na POZ, co rundę ma prawo wykonywać rzut na odporność nr 1 – w przypadku powodzenia, jest w stanie dostrzec niewidzialne istoty i przedmioty, które w tym czasie znajdą się w zasięgu jej wzroku. Uwaga: raz wykryty niewidzialny obiekt, który nadal pozostaje pod wpływem niewidzialności, jest już stale widoczny dla postaci objętej tym czarem (także po zakończeniu jego działania).

Więzienne macki (1/10 SZ) – postać przywołuje macki z innej sfery egzystencji, które wydają się wyrastać jakby spod ziemi i oplątują znajdujące się w ich zasięgu postacie, uniemożliwiając im poruszanie się. W praktyce oznacza to, że postacie, które nie zostaną zaskoczone (rzut na akt. SZ) oraz w porę nie uskoczą na obszar nie objęty tym czarem (rzut na akt. ZR), zostają uwięzione i mogą walczyć tylko na zasięg posiadanej broni, a ponadto mają o 20 punktów zmniejszoną Obronę względem istot nie oplątanych mackami. Czar utrzymuje się przez 3 rundy + 1 rundę na POZ rzucającego lub do czasu przełamania go rzutem obronnym na odporność nr 3 (powtarzanym co rundę). Standardowo macki obejmują 2 metry kwadratowe powierzchni + 2 metry kwadratowe na 3 POZ.

Więź krwi (dotyk) – postać nawiązuje magiczną więź ze wskazaną istotą, dzięki której jest świadoma jej aktualnego stanu zdrowia itp. nawet jeśli nie znajduje się ona w zasięgu jej wzroku (i odwrotnie). W sytuacji, w której

jedna z postaci otrzyma obrażenia, sprowadzające ją do stanu agonalnego, jej zdrowie zatrzymuje się na 1 punkcie ŻYW, zaś nadwyżkę ran otrzymuje powiązana osoba. Uwaga: czar nie zadziała, jeśli nadwyżka ran sprowadzi powiązaną osobę do stanu agonalnego. Jeśli wskazana osoba nie chce znaleźć się pod wpływem tego zaklęcia lub jest tego nieświadoma, broni się rzutem na 1/2 odporności nr 5.

Wirujące ostrza – wokół postaci pojawiają się wirujące z dużą prędkością iluzyjne ostrza, które znikają dopiero po upływie 1 rundy na POZ. Każda postać, która znajdzie się w ich zasięgu (zasięg 1), co rundę musi wykonać udany rzut na odporność nr 1, albo otrzymuje 50 obrażeń umysłowych na 5 POZ postaci (bez wyparowań).

Wstrząs (1/2 SZ) – postać wywołuje niewielkie trzęsienie ziemi na obszarze o promieniu 2 metrów + 2 metry na 3 POZ. Wszystkie istoty dwunożne, znajdujące się na tym obszarze, muszą wykonać udany rzut na połowę aktualnej ZR, albo się przewracają. Istoty czworonożne wykonują rzut na całą aktualną ZR.

Wzmocnienie grawitacji (1/2 SZ) – na obszarze o promieniu 2 metrów + 2 metry na 3 POZ naturalna grawitacja zostaje dwukrotnie wzmocniona, co sprawia, że każda postać, która się na nim znajdzie, musi co rundę wykonać udany rzut na odporność nr 9, albo ma ZR ograniczoną do połowy, ze wszystkimi tego konsekwencjami. Efekt czaru utrzymuje się przez 3 rundy + 1 rundę na POZ postaci. Uwaga: postacie pod wpływem tego czaru, które są odziane w zbroje o ograniczeniach większych od 1/2, dodatkowo nie mogą się przemieszczać.

Wzmocnienie mikstury (dotyk) – pozwala tak zakląć dowolną miksturę, aby jej efekt oddziaływania był o połowę większy. Jeśli taki skutek nie zadziałałby na daną miksturę, wówczas czar dwukrotnie wydłuża czas jej działania.

Wzrok prawdy (dotyk) – zmienia oczy postaci, umożliwiając jej widzenie w ciemności oraz automatyczną możliwość odkrycia ewidentności (także zatajonej), niewidzialności oraz ukrytych mechanizmów czy wiadomości (np. napisanych sympatycznym atramentem). Czar utrzymuje się przez 1 godzinę na POZ rzucającego lub do momentu, gdy postać skłamie albo rzuci czar lub użyje zdolności utajniającej cokolwiek.

Zachłyśnięcie (1/2 SZ) – czar działa na 1 wybraną przez postać istotę na POZ i sprawia, że para wodna w pobliżu dróg oddechowych ofiary zostaje skroplona, powodując jej krztuszenie się i kaszel. Każda objęta tym czarem istota co rundę wykonuje rzut na odporność nr 7 – jeśli się powiedzie, zaklęcie przestaje działać, a jeśli nie, zmuszona jest do odkaszlania, co zmniejsza jej TR oraz OBR o 50 punktów.

Zagotowanie krwi (1/2 SZ) – krew w żyłach istot znajdujących się w promieniu 2 metrów + 1 metr na 5 POZ od miejsca rzucenia tego czaru, zaczyna się gotować, zadając im k10 × 10 obrażeń + 10 obrażeń na POZ czarodzieja, ewentualnie połowę po udanym rzucie na odp. nr 10. Jednocześnie posoka zaczyna tryskać ze wszystkich otworów ciała, co u osób nie mających wcześniej do czynienia z tym czarem (a więc zwykle nie dotyczy to demonologów), może wywołać uszczerbek na zdrowiu psychicznym. W praktyce oznacza to konieczność wykonania nieudanego rzutu na INT, albo otrzymanie 1 Punktu Obłędu.

Zaklęcie broni (dotyk) – rzucony na dowolny oręż, na 24 godziny podwaja szansę wystąpienia krytycznego trafienia (ale nie krytycznego pecha). Czar ten kumuluje się z umiejętnością *młynek*.

Zamknięcie (1/2 SZ) – pozwala zamknąć drzwi, bramę, skrzynię itp. obiekty, bez konieczności ich dotykania, a nawet bez znajomości ich konstrukcji. Jeśli zamykany obiekt wyposażony jest w zamek, on również ulega zamknięciu, a ponadto przez k100 minut jest niemożliwy do otworzenia (także za pomocą klucza). Zamknięte tym czarem obiekty przez 24 godziny mają dwukrotnie większą wytrzymałość i ew. obronę.

Zatajenie (dotyk) – wskazany obiekt nie przekraczający 1 metra sześciennego + 1 metr sześcienny na 5 POZ, staje się całkowicie niewykrywalny przez dowolny rodzaj magii czy zdolności (poza zwykłym wzrokiem). Czar działa na stałe, jednak przemieszczenie obiektu, kończy jego działanie.

Zauroczenie demona – pozwala na okres 1 rundy + 1 rundę na 5 POZ narzucić swoją wolę wybranemu demonowi, o ile nie odeprze on zaklęcia rzutem na odporność nr 2, zmniejszoną lub zwiększoną o różnicę INT między demonem a czarodziejem. W tym czasie czarodziej może podświadomie kontrolować tę istotę, jednak po zakończeniu działania czaru, będzie ona świadoma wszystkiego, co uczyniła i może zwrócić się przeciwko czarującemu.

Zauroczenie martwiaka – pozwala na okres 1 rundy + 1 rundę na 5 POZ narzucić swoją wolę wybranemu martwiakowi, o ile nie odeprze on zaklęcia rzutem na odporność nr 2, zmniejszoną lub zwiększoną o różnicę INT między martwiakiem a czarodziejem. W tym czasie czarodziej może podświadomie kontrolować tę istotę, jednak po zakończeniu działania czaru, będzie ona świadoma wszystkiego, co uczyniła i może zwrócić się przeciwko czarującemu.

Zauroczenie żywiołaka – pozwala na okres 1 rundy + 1 rundę na 5 POZ narzucić swoją wolę wybranemu żywiołakowi, o ile nie odeprze on zaklęcia rzutem na odporność nr 2, zmniejszoną lub zwiększoną o różnicę INT między żywiołakiem a czarodziejem. W tym czasie czarodziej może podświadomie kontrolować tę istotę, jednak po zakończeniu działania czaru, będzie ona świadoma wszystkiego, co uczyniła i może zwrócić się przeciwko czarującemu.

Zawezwanie bliźniaków – na okres 5 rund + 1 rundę na POZ wzywa istoty bliźniacze postaci, która rzuciła ten czar. Pojawiają się one tuż obok i wykonują podobne czynności, w praktyce będąc nie do odróżnienia od oryginału. Ich liczba to 1 na każde rozpoczęte 50 punktów UM postaci. Po każdorazowym trafieniu w postać (zarówno

bronią, jak i w przypadku rzucenia czaru), jest proporcjonalna do liczby kopii szansa, że atak został wyprowadzony we właściwą postać (a więc 50% w przypadku 1 kopii, 33% w przypadku 2 kopii, 25% w przypadku 3 kopii itd.). Trafiony w wyniku ataku bliźniak znika, podobnie jak ma to miejsce po upływie czasu trwania czaru.

Zawezwanie gizroków (1/10 SZ) – na okres 5 rund + 1 rundę na POZ wzywa (na zasadzie materializacji) gizroki o POZ podobnym do POZ postaci rzucającej ten czar, które całkowicie podlegają jej woli. Ich liczba to 1 na każde rozpoczęte 100 punktów UM postaci. Zawezwane istoty mogą walczyć, wykonywać drobne prace itp. czynności, których może zażyczyć sobie postać. Po upływie czasu trwania czaru, gizroki znikają, aczkolwiek zawsze jest ok. 10% szans, że demony zostaną i zaatakują postać, która je sprowadziła.

Zawezwanie istot żywiołu (1/10 SZ) – na okres 5 rund + 1 rundę na POZ wzywa (na zasadzie materializacji) wybrany rodzaj istot żywiołu (ondyny, salamandry, skarbniki, sylfy) o POZ podobnym do POZ postaci rzucającej ten czar, które całkowicie podlegają jej woli. Ich liczba to 1 na każde rozpoczęte 100 punktów UM postaci. Zawezwane istoty mogą walczyć, wykonywać drobne prace itp. czynności, których może zażyczyć sobie postać. Po upływie czasu trwania czaru, istoty żywiołu znikają.

Zawezwanie szkieletów (1/10 SZ) – na okres 5 rund + 1 rundę na POZ wzywa (na zasadzie materializacji) szkielety z istot o rasie i POZ podobnym do POZ postaci rzucającej ten czar, które całkowicie podlegają jej woli. Ich liczba to 1 na każde rozpoczęte 100 punktów UM postaci. Zawezwane istoty mogą walczyć, wykonywać drobne prace itp. czynności, których może zażyczyć sobie postać. Po upływie czasu trwania czaru, szkielety znikają.

Zawezwanie wargów (1/10 SZ) – na okres 5 rund + 1 rundę na POZ wzywa (na zasadzie materializacji) wargi o POZ podobnym do POZ postaci rzucającej ten czar, które całkowicie podlegają jej woli. Ich liczba to 1 na każde rozpoczęte 100 punktów UM postaci. Zawezwane istoty mogą walczyć, wykonywać drobne prace itp. czynności, których może zażyczyć sobie postać. Po upływie czasu trwania czaru, wargi znikają.

Zejście do piekła (1/2 SZ) – tworzy półrzeczywistą iluzję schodów prowadzących gdzieś w dół, widoczną tylko dla postaci objętej tym czarem. Jeśli nie obroni się ona rzutem na odporność nr 2, schodzi ona po tych schodach, gdzie w następnej turze napotyka swojego sobowtóra, z którym musi walczyć na śmierć i życie. Wygrana oznacza odzyskanie przytomności, porażka zaś śmierć umysłową. Dla pozostałych osób efekt czaru wygląda jakby postać straciła przytomność, jednak cucenie nie powoduje jej przebudzenia. Czas pod wpływem działania czaru upływa tak samo jak na jawie. Uwaga: osoby które znalazły się pod wpływem tego zaklęcia pierwszy raz, zyskują automatycznie 1 Punkt Obłędu.

Złoto głupców (dotyk) – rzucone na złote przedmioty (kielich, garść monet itp.) sprawia, że każda posiadające je istota znajduje się pod wpływem specyficznej klątwy: musi obronić się odporność nr 3, w przeciwnym razie przed wszelkimi zaklęciami czarodzieja broni się na połowę wymaganej odporności, a ponadto – jeśli nie zadają one obrażeń – czas ich działania jest dwukrotnie dłuższy. Klątwa na złotych przedmiotach utrzymuje się przez 1 dzień na POZ postaci.

Zmiana gęstości wody (1/2 SZ) – na obszarze o promieniu 1 metra na 5 POZ, pozwala zmienić gęstość wody, sprawiając że zanurzone istoty lub przedmioty wypływają na powierzchnię (gdy gęstość wzrasta) lub opadają na dno (gdy gęstość maleje). Próby wypłynięcia z takiego obszaru wymagają udanego rzutu na 1/10 SF + 1/10 ZR. Czar utrzymuje się przez 1 rundę na POZ. Uwaga: na efekt działania czaru nie ma znaczenia głębokość wody, jednak MG może założyć prędkość (zwykle k10 metrów na rundę), z jaką następuje wynurzanie się lub zanurzanie. Jeśli czar zadziała na postać, będącą w trakcie zanurzania lub wynurzania, zwykle należy jej prędkość dwukrotnie zwiększyć lub zmniejszyć.

Zmiana kolorów (1/2 SZ) – postać może zmienić barwy wybranej powierzchni na dowolne inne. Jeśli posiada minimum 100 UM może nanosić na nie różnobarwne napisy w znanym sobie języku, a jeśli posiada minimum 150 UM, może tworzyć znane sobie obrazy lub wizerunki (jednak MG może przy tym zażądać rzutu na CH).

Zniknięcie – postać, posypując niewielki przedmiot (wielkości pięści) porcją magicznego proszku (możliwy do kupienia po cenie 1 sztuki złota za porcję lub przygotowanie k10 porcji z ogólnie dostępnych roślin po udanym rzucie na 1/10 ZR), może sprawić, że na okres 1 rundy + 1 rundy na POZ staje się on niewidzialny (ale wykrywalny innymi zmysłami, np. dotykiem).

Zniszczenie demona (1/2 SZ) – wskazany demon + 1 kolejny na 10 POZ czarodzieja, który nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 4, zostaje zniszczony. W praktyce zwykle oznacza to tyle, że zniszczona zostaje jego obecna powłoka w danej sferze egzystencji.

Zniszczenie martwiaka (1/2 SZ) – wskazany martwiak + 1 kolejny na 10 POZ czarodzieja, który nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 4, rozsypuje się w proch.

Zniszczenie żywiołaka (1/2 SZ) – wskazany żywiołak + 1 kolejny na 10 POZ czarodzieja, który nie odeprze zaklęcia rzutem na odporność nr 4, zostaje zniszczony.



Modlitwy kleryczne

Czary astrologiczne

Modlitwy astrologiczne 0 kręgu:
- Interpretacja przepowiedni,
- Pośrednictwo u boga,
- Tarcza wiary.

Modlitwy astrologiczne 1 kręgu:
- Błogosławieństwo wiary,
- Doświadczenie gwiazd,
- Osłona nietykalności,
- Rozświetlenie,
- Światło gwiazd,
- Zdrowienie.

Modlitwy astrologiczne 2 kręgu:
- Leczenie ran,
- Opóźnienie,
- Przełamanie słabości,
- Rozumienie zapisu,
- Więzienny krąg.

Modlitwy astrologiczne 3 kręgu:
- Aura przeznaczenia,
- Aura wiary,
- Gwiezdna szata,
- Światło.

Modlitwy astrologiczne 4 kręgu:
- Fałszywa wróżba,
- Horoskop,
- Regeneracja zdrowia,
- Słaby punkt.

Modlitwy astrologiczne 5 kręgu:
- Jasność umysłu,
- Ognisty kamień,
- Osłona antymagii,
- Większe leczenie ran.

Modlitwy astrologiczne 6 kręgu:
- Pożyczone szczęście,
- Przeklęcie przedmiotu,
- Sanktuarium,
- Wymazanie pamięci.

Modlitwy astrologiczne 7 kręgu:
- Przyspieszenie,
- Sfera prawdy,
- Uzdrowienie.

Modlitwy astrologiczne 8 kręgu:
- Aura nietykalności,
- Identyfikacja,
- Unicestwienie alochtona.

Modlitwy astrologiczne 9 kręgu:
- Przeznaczenie duszy,
- Przeznaczenie życia.

Modlitwy astrologiczne 10 kręgu:
- Biała energia gwiazd,
- Osłona wiary.

Czary druidyczne

Modlitwy druidyczne 0 kręgu:
- Pośrednictwo u boga,
- Tarcza wiary,
- Wyczucie natury,

Modlitwy druidyczne 1 kręgu:
- Błogosławieństwo wiary,
- Drewniana skóra,
- Lokalizacja zwierzęcia,
- Osłona nietykalności,
- Rozświetlenie,
- Skruszenie drewna,
- Totemiczne zwierzę,
- Zdrowienie.

Modlitwy druidyczne 2 kręgu:
- Aura natury,
- Leczenie ran,
- Odegnanie zwierzęcia,
- Pajęcza sieć,
- Przełamanie słabości.

Modlitwy druidyczne 3 kręgu:
- Aura wiary,
- Światło,
- Uzdrowienie drewna.

Modlitwy druidyczne 4 kręgu:

- Języki natury,
- Przemiana w zwierzę,
- Regeneracja zdrowia.

Modlitwy druidyczne 5 kręgu:

- Krzepa,
- Osłona antymagii,
- Większe leczenie ran,
- Zaklęcie drewna,
- Zauroczenie zwierzęcia.

Modlitwy druidyczne 6 kręgu:

- Leczenie chorób,
- Uśpienie zwierzęcia.

Modlitwy druidyczne 7 kręgu:

- Leczenie trucizny,
- Przemiana we mgłę,
- Uzdrowienie.

Modlitwy druidyczne 8 kręgu:

- Aura nietykalności,
- Magiczne pnącza,
- Regeneracja ciała.

Modlitwy druidyczne 9 kręgu:

- Błyskotliwość,
- Totemiczny stróż.

Modlitwy druidyczne 10 kręgu:

- Ogród natury,
- Osłona wiary,
- Wskrzeszenie.

Czary kapłańskie

Modlitwy kapłańskie 0 kręgu:

- Pośrednictwo u boga,
- Tarcza wiary,
- Rozpoznanie świętości.

Modlitwy kapłańskie 1 kręgu:

- Atak bólu,
- Błogosławieństwo wiary,
- Osłona nietykalności,
- Rozpoznanie ewidentności,
- Rozświetlenie,
- Uświęcenie wody,
- Zdrowienie.

Modlitwy kapłańskie 2 kręgu:

- Błogosławieństwo broni,
- Leczenie ran,
- Przełamanie słabości,
- Rozpoznanie wiary.

Modlitwy kapłańskie 3 kręgu:

- Aura wiary,
- Leczenie obłędu,
- Naznaczenie,
- Światło.

Modlitwy kapłańskie 4 kręgu:

- Autorytet,
- Regeneracja zdrowia,
- Uświęcenie zwłok.

Modlitwy kapłańskie 5 kręgu:

- Krzepa,
- Osłona antymagii,
- Większe leczenie ran,
- Wykrycie kłamstwa.

Modlitwy kapłańskie 6 kręgu:

- Grom,
- Leczenie chorób,
- Regeneracja umysłu.

Modlitwy kapłańskie 7 kręgu:

- Leczenie trucizny,
- Przyspieszenie,
- Sen obrońcy wiary,
- Uzdrowienie.

Modlitwy kapłańskie 8 kręgu:

- Aura nietykalności,
- Przekleństwo,
- Regeneracja ciała.

Modlitwy kapłańskie 9 kręgu:

- Przejęcie współwyznawcy,
- Regeneracja Energii Życiowej.

Modlitwy kapłańskie 10 kręgu:

- Osłona wiary,
- Ożywienie kamienia,
- Wskrzeszenie.



Czary mnisie

Modlitwy mnisie 0 kręgu:

- Pokonanie niemocy,
- Pośrednictwo u boga,
- Tarcza wiary.

Modlitwy mnisie 1 kręgu:

- Błogosławieństwo wiary,
- Osłona nietykalności,
- Rozświetlenie,
- Styl pszczoły,
- Styl smoka,
- Uświęcenie wody,
- Zdrowienie.

Modlitwy mnisie 2 kręgu:

- Aura równowagi,
- Leczenie ran,
- Przełamanie słabości,
- Styl jednorożca,
- Styl modliszki.

Modlitwy mnisie 3 kręgu:

- Aura wiary,
- Kamienna skóra,
- Leczenie obłędu,
- Styl mangusty,
- Światło.

Modlitwy mnisie 4 kręgu:

- Duchowy cios,
- Regeneracja zdrowia,
- Styl węgorza.

Modlitwy mnisie 5 kręgu:

- Osłona antymagii,
- Styl niedźwiedzia,
- Większe leczenie ran.

Modlitwy mnisie 6 kręgu:

- Leczenie chorób,
- Sanktuarium,
- Styl mieszany.

Modlitwy mnisie 7 kręgu:

- Leczenie trucizny,
- Przyspieszenie,
- Styl szarańczy,
- Uzdrowienie.

Modlitwy mnisie 8 kręgu:

- Aura nietykalności,
- Regeneracja ciała,
- Styl jeża.

Modlitwy mnisie 9 kręgu:

- Regeneracja Energii Życiowej,
- Styl bazyliszka.

Modlitwy mnisie 10 kręgu:

- Osłona wiary,
- Styl skorpiona.

Czary półboskie

Modlitwy półboskie 0 kręgu:

- Objawienie boskości,
- Pośrednictwo u boga,
- Tarcza wiary.

Modlitwy półboskie 1 kręgu:

- Błogosławieństwo wiary,
- Osłona nietykalności,
- Rozświetlenie,
- Straszliwe oblicze,
- Uświęcenie wody,
- Zdrowienie.

Modlitwy półboskie 2 kręgu:

- Aura ewidentności,
- Leczenie ran,
- Przełamanie słabości,
- Wrogie oblicze.

Modlitwy półboskie 3 kręgu:

- Aura wiary,
- Leczenie obłędu,
- Przyjazne oblicze,
- Światło.

Modlitwy półboskie 4 kręgu:

- Autorytet,
- Regeneracja zdrowia,
- Srogie oblicze.

Modlitwy półboskie 5 kręgu:

- Krzepa,
- Nowe oblicze,
- Stalowa skóra,
- Osłona antymagii,
- Większe leczenie ran.

Modlitwy półboskie 6 kręgu:
- Demoniczne oblicze,
- Leczenie chorób,
- Regeneracja umysłu.

Modlitwy półboskie 7 kręgu:
- Leczenie trucizny,
- Przyspieszenie,
- Oblicze prawdy,
- Uzdrowienie.

Modlitwy półboskie 8 kręgu:
- Aura nietykalności,
- Regeneracja ciała,
- Zaklęcie zbroi.

Modlitwy półboskie 9 kręgu:
- Boskie przeznaczenie,
- Regeneracja Energii Życiowej.

Modlitwy półboskie 10 kręgu:
- Oblicze zemsty,
- Osłona wiary,
- Wskrzeszenie.

Czary szamańskie

Modlitwy szamańskie 0 kręgu:
- Pośrednictwo u boga,
- Tarcza wiary,
- Wyczucie duchów.

Modlitwy szamańskie 1 kręgu:
- Błogosławieństwo wiary,
- Osłona nietykalności,
- Rozświetlenie,
- Tatuaż niespokojnego ducha,
- Totemiczne zwierzę,
- Zaklęcie malunku,
- Zdrowienie.

Modlitwy szamańskie 2 kręgu:
- Czerwony symbol,
- Leczenie ran,
- Przełamanie słabości,
- Mniejszy totemiczny tatuaż.

Modlitwy szamańskie 3 kręgu:
- Animacja tatuażu,
- Aura duchów,
- Aura wiary,
- Leczenie obłędu,
- Światło.

Modlitwy szamańskie 4 kręgu:
- Oczyszczenie skóry,
- Regeneracja zdrowia,
- Rozmowa z duszą,
- Tatuaż cyklu witalności.

Modlitwy szamańskie 5 kręgu:
- Krzepa,
- Osłona antymagii,
- Tatuaż zupełnej odporności,
- Większe leczenie ran,

Modlitwy szamańskie 6 kręgu:
- Leczenie chorób,
- Tatuaż pętania dusz,
- Tatuaż protekcji ciała.

Modlitwy szamańskie 7 kręgu:
- Leczenie trucizny,
- Tatuaż oczu duszy,
- Uzdrowienie.

Modlitwy szamańskie 8 kręgu:
- Aura nietykalności,
- Instynkt natury,
- Tatuaż widmowego żądła.

Modlitwy szamańskie 9 kręgu:
- Przywiązanie duszy,
- Tatuaż podstępnego ostrza.

Modlitwy szamańskie 10 kręgu:
- Osłona wiary,
- Tatuaż totemicznego stróża.



Opis modlitw klerycznych

Animacja tatuażu (dotyk) – do własnoręcznie wykonanego tatuażu, podczas jego przygotowania, kleryk wplata wolne duchy, które stają się integralną częścią malunku, powodując że może się on poruszać. Ruch jest subtelny, widoczny tylko kątem oka lub gwałtowny i niespodziewany, który może przykuć uwagę (po nieudanym rzucie na odporność nr 2, na k10 rund) lub wzbudzić zaciekawienie, co jednorazowo uprawnia do ponownego rzutu na Reakcję lub automatycznie zmienia nastawienie względem wytatuowanej postaci na lepsze.

Atak bólu (1/2 SZ) – kleryk zsyła na wybrane istoty (maksymalnie 1 + 1 na 3 POZ) uczucie intensywnego bólu, który znacznie ogranicza im możliwość działania. W praktyce oznacza to, że istota, która nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4, ma o połowę zmniejszone TR, OBR, WI i UM. Rzut obronny można wykonywać na początku każdej rundy działania czaru, a jego powodzenie przerywa zaklęcie. Efekt utrzymuje się maksymalnie przez 10 rund + 1 rundę na POZ.

Aura duchów (dotyk) – na 5 rund na POZ kleryka, postać zyskuje protekcję ze strony niespokojnych dusz, które otaczają jej ciało, tworząc ewidentną złą aurę. Każda istota, która spróbuje dotknąć lub zaatakować chronioną aurą postać, musi wykonać rzut na odporność nr 2 (powtarzany w każdej rundzie), albo na okres k10 rund ogarnia ją paniczny strach, zmuszający do ucieczki (jeśli ucieczka jest niemożliwa, postać na analogiczny okres traci przytomność). Aura nie chroni w przypadku wyprowadzania ataków dystansowych. Tatuaż: Czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Aura ewidentności (dotyk) – na 5 rund na POZ kleryka, postać staje się ewidentna, co oznacza, że wszystkie istoty o innym charakterze (aspekcie moralnym charakteru) nie mogą jej dotknąć czy zaatakować, o ile nie przełamią aury rzutem na odporność nr 3 (sprawdzane co rundę). Ponadto aura chroni przed wszelkimi ewidentnymi czarami, niezgodnymi z charakterem postaci, lecz nie stanowi przeszkody dla ataków dystansowych.

Aura natury (dotyk) – na 5 rund na POZ kleryka, postać zyskuje ewidentną neutralną aurę, która sprawia, że nie można jej dotknąć (zaatakować) żadnym przedmiotem, który nie jest naturalnego pochodzenia, jeżeli nie przełamie się aury rzutem na odporność nr 3 (powtarzany w każdej rundzie). W praktyce uniemożliwia ona zaatakowanie postaci większością broni, lecz w żaden sposób nie stanowi przeszkody dla ataków bronią dystansową, szponami, wręcz itp.

Aura nietykalności (dotyk) – zaklęcie otacza cel potężną magią ochronną, która do końca rundy chroni go przed atakami, magią i innymi czynnikami, mogącymi zadawać obrażenia (ale nie chroni przed kataklizmami i przemianami). W kolejnej rudzie aura powstrzymuje każdy rodzaj ataku ze skutecznością 90%, w następnej 80%, potem 70% itd. Efekt zaklęcia nie kumuluje się, więc nie można rzucić go ponownie na ten sam cel, jeśli nie przestało jeszcze działać poprzednie. Tatuaż: Czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Aura przeznaczenia (dotyk) – na 5 rund na POZ kleryka, postać zyskuje ewidentną neutralną aurę przeznaczenia, która sprawia, że każda atakująca (lub dotykająca) postać istota, która nie wykona udanego rzutu na odporność nr 4 (powtarzanego w każdej rundzie), otrzymuje k100 obrażeń psychicznych. Aura nie działa na osoby atakujące z dystansu.

Aura równowagi (dotyk) – na 5 rund na POZ kleryka, postać zyskuje ewidentną neutralną aurę równowagi. Istoty, które nie zostaną bezpośrednio zaatakowane przez noszącą tę aurę postać, tracą wszelką chęć do jej zranienia, jeżeli nie przełamią aury rzutem na odporność nr 3 (sprawdzane co rundę) – w praktyce uniemożliwia im to atak. Aura nie działa na osoby atakujące z dystansu.

Aura wiary (dotyk) – rzucona na istotę wyznającą tego samego boga, zwiększa jej TR, OBR, UM, WI oraz CH o 10 punktów na każde 50 punktów WI kleryka. Obrażenia zadane ręką innowierców (istot rozumnych, wyznających inną wiarę), są dodatkowo redukowane do połowy. Czar działa przez 5 rund na POZ kleryka. Tatuaż: Czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Autorytet (dotyk) – od następnej rundy, na okres 5 rund na POZ kleryka, dwukrotnie zwiększa CH postaci.

Biała energia gwiazd (1/10 SZ) – czar może być rzucony jedynie w blasku gwiazd (a zatem także w świetle słonecznym). Objęta nim istota natychmiast zyskuje 100 punktów ŻYW na POZ kleryka, które leczą rany, a ich nadwyżka na krótki czas podnosi współczynnik postaci (ale nie wynikające z niego przyrosty, np. do odporności). Na koniec następnej rundy istota traci 100 punktów nadmiarowej ŻYW i tak co rundę, aż do całkowitego jej wyczerpania.

Błogosławieństwo broni (dotyk) – kleryk błogosławi wybrany oręż w imię wyznawanego boga, dzięki czemu w rękach współwyznawcy zyskuje ona 10 punktów + 10 na 5 POZ kleryka do TR. Dodatkowo każdy martwiak zraniony tą bronią (także w rękach innowiercy), musi wykonać rzut na odporność nr 5 – nieudany oznacza utratę dwukrotnie większej ilości obrażeń.

Błogosławieństwo wiary (dotyk) – kleryk oferuje postaci wsparcie duchowe, które podnosi jej TR, OBR, UM oraz szansę wykorzystania zdolności profesjonalnej o 1/10 WI błogosławionej postaci + 1 punkt na POZ duchownego. Innowiercy zyskują jednak wyłącznie połowę tej wartości. Czas trwania błogosławieństwa wynosi 10 rund + 1 rundę na POZ kleryka. Tatuaż: Czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Błyskotliwość (dotyk) – od następnej rundy, na okres 10 rund na POZ kleryka, dwukrotnie zwiększa naturalną INT istoty żywej, jeśli nie przekraczała ona 80 punktów. Rzucony na bestię, pozwala na czasowe nadanie jej świadomości oraz możliwości postępowania zgodnego z logiką.

Boskie przeznaczenie – kleryk w ograniczonym zakresie może kształtować swoją najbliższą przyszłość. W praktyce oznacza to wykonanie rzutu k100 – jego wynik można wykorzystać w ciągu najbliższych 10 rund na POZ kleryka, w dowolnym wybranym momencie, ale przed wykonaniem wymaganego w danej sytuacji rzutu (zamiast niego). Po upływie wyznaczonego czasu, niewykorzystany rzut przepada.

Czerwony symbol (dotyk) – namalowany na powierzchni ostrza (części raniącej broni, pułapki itp.) uaktywnia się przy kontakcie z krwią, zadając dodatkowo k100 obrażeń od magii. Uwaga: czar działa wyłącznie po zranieniu istoty, która posiada świeżą krew, a zatem będzie skuteczny przeciwko zwierzętom, istotom inteligentnym, niektórym martwiakom itp., ale nie zadziała na szkielety, golemy, żywiołaki itp. Każdy zadany cios, który nie uaktywni symbolu, oznacza 50% szansy na jego wytarcie i utratę czaru.

Demoniczne oblicze – twarz kleryka przybiera groteskową, rozciągniętą formę, która na myśl może przywieść głowę owada lub jakiegoś demona. Istoty, które ją zobaczą i nie wykonają udanego rzutu na strach (odporność nr 2), są przerażone i sparaliżowane ze strachu. Kleryk zyskuje dodatkowo zdolność ataku szczękami, jeśli wcześniej jej nie posiadał, z biegłością równą WI, o skuteczności k100 obrażeń kłutych + 50 na 5 POZ (bez dodatkowego dorzutu, pomniejszone o wyparowania ofiary). Czar utrzymuje się przez 1 rundę na POZ kleryka.

Doświadczenie gwiazd – efekt działania tego czaru działa na najbliższy, rzucany tej samej nocy czar, którego efekt zależny jest od pomyślności losu (np. *horoskop*, *przeznaczenie życia* itp.). W efekcie zwiększa szansę wystąpienia pomyślnego efektu o 10 punktów na każde pełne 100 punktów WI kleryka.

Drewniana skóra (dotyk) – sprawia że skóra staje się odporniejsza na czynniki mechaniczne, poprzez pokrycie jej elastyczną powierzchnią podobną do kory drzew. W praktyce daje ona 20 dodatkowych punktów do OBR postaci, 10 punktów do bazowej odporności fizycznej oraz zwiększa wszystkie jej wyparowania o 5 punktów + 5 punktów na POZ kleryka. Czar utrzymuje się przez 10 rund + 1 rundę na POZ kleryka, lub do czasu zadziałania na postać czynnika, który może efektywnie oddziaływać na drewno – np. ognia lub czaru *skruszenie drewna*.

Duchowy cios (1/10 SZ) – następny cios, bez użycia broni, może zostać skierowany na dowolnego wroga, znajdującego się w zasięgu czaru kleryka. Traktuje się go jak atak w zwarciu, lecz kleryk nie musi zbliżać się do celu.

Fałszywa wróżba – pozwala wykorzystać dowolną umiejętność lub następny rzucony czar związany z odczytywaniem przyszłości lub przeszłości w taki sposób, aby wynik był zgodny z intencją kleryka (niezależnie od tego jaka jest prawda), zaś dla wszystkich postronnych wyglądała przeprowadzoną prawidłowo i nie dającą się zinterpretować inaczej.

Grom (1/2 SZ) – na postać, która znajduje się pod gołym niebem i nie jest w ruchu, zsyła grom, który zadaje jej 50 + k10 × 10 poważnych obrażeń od elektryczności, podwajane za każde 10 POZ kleryka. Ofiara nie może przed nim uskoczyć, ma jednak prawo wykonać rzut na odporność nr 9 – udany oznacza odniesienie tylko połowy ran.

Gwiezdna szata (dotyk) – pokrywa wierzchnie odzienie postaci wieloma drobnymi białymi runami w kształcie gwiazdek, w ilości równej 20 na POZ kleryka. Każda z nich chroni postać przed otrzymaniem 1 obrażenia, po czym znika (uwzględnia się to po odjęciu wyparowań). Ponadto OBR postaci zwiększa się o 10 punktów + 10 na 5 POZ kleryka. Czar przestaje działać po zniknięciu ostatniej gwiazdki, przy czym nie można ponowić czaru, jeśli wciąż działa poprzedni. Uwaga: efekt czaru nie działa na rany zadane sobie samemu (a więc na skutek samookaleczenia lub krytycznego pecha).

Horoskop (dotyk) – zaklęcie można rzucić wyłącznie na świadomą jego skutków oraz chętną postać. W jego efekcie, kleryk ma 50% + 1% na POZ szansy wyznaczenie pozytywnego horoskopu, który przez najbliższy tydzień daje objętej nim postaci dodatkowe 10 punktów do wszelkich testów. Jeśli jednak horoskop nie będzie pozytywny, na analogiczny okres postać traci 10 punktów przy okazji wykonywanych testów.

Identyfikacja (1/10 SZ) – pozwala zidentyfikować daną istotę lub magiczny przedmiot i natychmiast poznać jej wszystkie cechy, zdolności lub właściwości.

Interpretacja przepowiedni – kleryk jest w stanie rozpoznać autentyczną przepowiednię oraz otrzymuje dodatkowe informacje mogące naprowadzić go na jej prawidłową interpretację (decyduje MG).

Instynkt natury – na określonym terenie (ekosystem określony przez MG – las, łąka, miasto itp., zwykle w promieniu ok. kilometra wokół) dominuje dusze wszystkich stworzeń, ustanawiając kleryka jako najwyższe ogniwo łańcucha pokarmowego. Dzięki temu zyskuje on ogólną wiedzę na temat populacji zwierząt zamieszkujących dany obszar oraz wybiera sobie jeden gatunek, o którym otrzymuje wiedzę szczegółową – łącznie z aktualnym położeniem osobników oraz jego zmianami. Ponadto, wszystkie egzemplarze danego gatunku mają nastawienie o 1 stopień lepsze względem kleryka, a kosztem 1 rundy, może on opętywać pojedyncze osobniki, tworząc z nimi telepatyczną więź i mogąc zmusić je do określonego działania, porozumiewać się z nimi, czy odbierać otoczenie ich zmysłami. Czar działa 5 minut na POZ. Tatuaż: Czar naniesiony na malunek na ciele pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.



Jasność umysłu (1/10 SZ) – o 10 punktów + 10 na 100 WI kleryka podnosi INT i MD objętej tym czarem postaci, a ponadto o tę samą wartość podnosi wszelkie biegłości postaci. Efekt zaklęcia nie kumuluje się (co oznacza, że nie można rzucić go ponownie, jeśli wciąż działa poprzednie) i trwa przez 1 godzinę na POZ kleryka.

Języki natury (dotyk) – postać objęta tym czarem może przez około 5 minut na POZ rzucającego posługiwać się językami roślin i zwierząt. Aby czar zadziałał, postać musi posiadać minimum 50 punktów WI, wówczas może porozumieć się z każdym ssakiem i ptakiem, jeśli ma 100 punktów z każdym gadem i płazem, a jeśli ma 150 WI – także z rybami, owadami oraz roślinami.

Kamienna skóra (dotyk) – sprawia że skóra staje się odporniejsza na czynniki mechaniczne, poprzez pokrycie jej elastyczną powierzchnią podobną do skały. W praktyce daje ona 20 punktów do bazowej odporności fizycznej oraz zwiększa wszystkie jej wyparowania o 10 punktów + 10 punktów na POZ kleryka. Czar utrzymuje się przez 10 rund + 5 rund na POZ kleryka, lub do czasu zadziałania na postać czynnika, który może efektywnie oddziaływać na kamień lub petryfikować – np. czaru *skruszenie kamienia*.

Krzepa (dotyk) – na okres 1 godziny na POZ kleryka, pozwala dwukrotnie zwiększyć SF postaci. Czar nie kumuluje się z żadnymi przedmiotami zwiększającymi ten współczynnik, zdolnościami, ani czarami. Na postacie o masie większej niż 150 kg, czar działa krócej – zwykle 1 minutę na POZ kleryka. Tatuaż: Czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Leczenie chorób (dotyk) – pozwala uleczyć cel ze wszelkich chorób, ale nie tych, wynikających z efektów działania magii, zgnilizny (rozkładu), trucizny czy klątwy.

Leczenie obłędu (dotyk) – leczy postać z negatywnego wpływu traum na umysł – co oznacza to ubytek k10 Punktów Obłędu, podwajanych za każde 10 POZ kleryka.

Leczenie ran (dotyk) – leczy postaci 10 punktów lekkich obrażeń + 5 punktów na POZ kleryka, ale nie więcej niż 100. Czar nie działa na obrażenia głębokie i śmiertelne. Rzucone na nieumarłego – co wiąże się z jego dotknięciem, możliwym jeśli wykona się udany rzut na 1/2 akt. ZR lub wykona udane trafienie na atak walką wręcz (bez zadawania normalnych obrażeń) – zadaje mu analogiczną liczbę obrażeń (lub połowę, po udanym rzucie na odp. nr 3). Tatuaż: Czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Leczenie trucizny (dotyk) – leczy istotę żywą ze wszelkich aktywnie działających trucizn, toksyn i jadów, lecz nie naprawia szkód, które już zostały nimi wyrządzone.

Lokalizacja zwierzęcia – pozwala na określenie kierunku i odległości (w znanych klerykowi jednostkach długości) do najbliższego egzemplarza wybranego zwierzęcia, jeśli znajduje się ono w zasięgu 1 kilometra + 1 kilometr na 5 POZ.

Magiczne pnącza – na okres 5 rund na POZ, ręce kleryka zmieniają się w zwoje roślinnych pnączy, podobnych do biczy, za pomocą których może on walczyć, za biegłość wykorzystując swoją WI, podciągać się, zwisać itp. Statystyki broni są następujące: zasięg – 2, 3, 4; minimalna SF użycia – 60; obrona – 12; opóźnienie – 5; skuteczność – 50 tnących + 1/4 SF kleryka. Wytrzymałość bicza rozpatruje się jak wytrzymałość kończyny postaci, a zatem posiada on 1/2 naturalnej ŻYW. W przypadku otrzymania obrażeń w ramię, po zakończeniu działania czaru wraca ono do pełni zdrowia, chyba że zostanie odcięte – wówczas ramię pozostaje odcięte, ale nie krwawi (rana jest zarośnięta). Bicz jest wrażliwy na wysoką temperaturę (ogień zadaje mu podwójne obrażenia), ale posiada cechy podobne do tradycyjnego oręża: obrona z tarczy liczy się przeciw niemu połowicznie, zaś trafienie w granicach 1/10 UM pozwala obwiązać jego koniec wokół celu, z możliwością przyciągnięcia go lub zawiśnięcia na nim. Po przemianie, dłonie postaci są niedostępne, więc nie można wykorzystywać ich w tradycyjny sposób (np. do dzierżenia broni), ale w dowolnym momencie kleryk może przerwać działanie tego czaru.

Mniejszy totemiczny tatuaż (dotyk) – z własnoręcznie wykonanym tatuażem kleryk wiąże ducha stworzenia, którego cecha pozostaje związana z malunkiem. W praktyce oznacza to zwiększenie jednego dowolnego współczynnika podstawowego o 1 punkt na POZ kleryka, lub wybranej odporności o 2 punkty na POZ kleryka.

Naznaczenie (dotyk) – naznacza postać, przez co zyskuje ona szczególne moce względem osób, wyznających inną wiarę, niż kleryk rzucający ten czar. Przede wszystkim, wrogowie, którzy nie przełamią zaklęcia rzutem na odporność nr 3, mają tylko połowę aktualnej szansy trafienia w naznaczoną postać, a dodatkowo, obrona przed rzuconymi na postać czarami, nie zostaje obniżona o wartość antyodporności czarującego. Naznaczenie utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka.

Nowe oblicze – na twarz kleryka lub dowolne wyobrażenie jego twarzy (np. obraz, rzeźbę itp.) działa silna magia, której celem jest oszukanie istot, które ją ujrzą. W praktyce każda postać, która spojrzy w to oblicze, musi wykonać rzut na odporność nr 1, a jeśli się on nie powiedzie, widzi oblicze kogoś innego, znanego klerykowi. Efekt działania czaru jest stały, a na daną osobę działa tak długo, aż nie będzie ona miała podstaw do zwątpienia w jego autentyczność i uda jej się ponowny rzut obronny na iluzję.

Objawienie boskości – kleryk objawia słuchającym swoją boskość, sprawiając że automatycznie ufają oni w jego autentyczność (ale to nie oznacza uwierzenie w jego religię) oraz przyjmują jego osąd w sprawach związanych z przyjętymi dogmatami tworzonej przez niego religii. Oczywiście wszystko to działa wyłącznie wobec prawdziwych słów półboga.

Oblicze prawdy – na twarz kleryka działa silna magia, która oddziałuje na wszystkie istoty, które ją ujrzą. W praktyce każda postać, która ma wrogie intencje wobec kleryka, co rundę musi wykonywać rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie do końca działania czaru pozostaje sparaliżowana. Inne istoty, automatycznie, nie mogą kłamać lub zachowywać się w sposób dla siebie nienaturalny, co może zdradzić ich prawdziwą naturę. Czar działa przez 1 rundę na POZ kleryka, lub stale, jeśli zostanie rzucony na wyobrażenie twarzy kleryka (np. rzeźbę, portret itp.).

Oblicze zemsty – uaktywnia potężne zaklęcie, które oddziałuje na pierwszą istotę, która zaatakuje kleryka – zarówno w sposób tradycyjny (bronią lub wręcz), jak i za pomocą magii. Atakujący natychmiast (w momencie zainicjowania ataku) pada nieprzytomny na k100 rund, a dodatkowo musi wykonać rzut na odporność nr 3 – nieudany oznacza automatyczną śmierć. Po zadziałaniu istnieje 50% bezwzględnej szansy, że zaklęcie się nadal utrzyma (lecz wie o tym tylko MG). Uwaga: niektóre formy ochrony przed klątwami mogą chronić przed tym czarem (np. czar *aura wiary*, czy umiejętność *immunitet inkwizycyjny*).

Oczyszczenie skóry (dotyk) – usuwa wszelkie zmiany chorobowe, rany, owrzodzenia, blizny, tatuaże itp., tak że stają się one zupełnie niewidoczne na skórze i niewykrywalne przez 1 godzinę na POZ kleryka. Po upływie tego czasu, lub na życzenie objętej tym czarem istoty, skóra wraca do pierwotnego stanu. Uwaga: użycie magicznych tatuaży czy malunków na skórze, powoduje natychmiastowe przerwanie działania czaru.

Odegnanie zwierzęcia (1/2 SZ) – sprawia, że wskazane zwierzę + 1 kolejny egzemplarz na 5 POZ kleryka, oddala się od miejsca, w którym znajduje się postać rzucająca czar, na zasadzie podobnej do strachu. Efekt działania czaru utrzymuje się, do momentu odparcia go poprzez udany rzut na odp. nr 3 (powtarzany co rundę) lub zaatakowania istoty.

Ognisty kamień (1/2 SZ) – kleryk wyrzuca ponad siebie kamień o ciężarze około 0,25 kg (1 SF), a następnie wskazuje istotę, która będzie jego celem. W locie kamień zmienia się w płonący mini-meteoryt, który zadaje k10 × 20 obrażeń + 10 na POZ kleryka i uszkodzenia równe 1/10 zadanych obrażeń na obszarze około 2 metrów kwadratowych. Niektóre istoty, podatne na obrażenia obuchowe lub ogień otrzymują dwukrotnie więcej obrażeń (decyduje MG). Istoty posiadające *unik*, mogą spróbować uskoczyć, a w razie sukcesu otrzymują tylko połowę obrażeń. Uwaga: tego zaklęcia można użyć wyłącznie pod gołym niebem, zaś wszelkie przeszkody znajdujące się między podrzuconym kamieniem a celem, są w stanie zatrzymać pocisk.

Ogród natury (dotyk) – w promieniu 10 metrów na POZ, kleryk tworzy sferę świętości natury, która staje się enklawą dla roślin i zwierząt, gdzie rosną one większe i bujniejsze, mogą wykazywać wyższą od typowej INT oraz posiadać ograniczoną zdolność ruchu, jeśli jej nie posiadały (decyduje MG). Wnętrze sfery jest całkowicie neutralne i wszelkie moce dobra i zła są wewnątrz neutralizowane. Kleryk, który rzucił to zaklęcie, jest w stanie w pełni kontrolować pogodę na tym terenie (także porę roku, a nawet dnia), zyskuje świadomość obecności wszelkich istot, znajdujących się w tym miejscu, ich charakterów oraz intencji i ma możliwość telepatycznej rozmowy ze wszelkimi zwierzętami i roślinami, które się tutaj znajdują. Istoty, które będą próbowały naruszyć spokój czy czystość takiego miejsca, automatycznie otrzymują losowe przekleństwo, zaś w każdej rundzie podejmowania takich akcji otrzymują 100 obrażeń umysłowych. Kleryk, rzucający to zaklęcie, staje się odpowiedzialny za bezpieczeństwo tego miejsca i jego utrzymanie do końca czasu trwania czaru (10 lat na POZ) – w tym czasie, przebywając w tym miejscu, nie starzeje się, zaś wszystkie używane przez niego zaklęcia mają koszt o połowę mniejszy, niż wynika to z ich opisu (zaokrąglając w górę). Dopuszczenie do splugawienia lub zniszczenia ogrodu, powoduje zesłanie na kleryka losowego przekleństwa i utratę zdolności czarowania, do czasu zrekompensowania bogu tego zaniedbania (decyduje MG). Zaklęcie zwykle rzuca się na największe i najsilniejsze drzewo na danym terenie, które staje się świętym drzewem ogrodu, bez którego nie może on istnieć.

Opóźnienie (1/10 SZ) – objęta tym czarem istota traci 10 punktów SZ na 50 WI kleryka, a ponadto musi wykonać udany rzut na odporność nr 5, albo o tę samą wartość ma obniżoną INT. W przypadku, gdy któryś ze współczynników spadnie do 1 punktu (nie może spaść niżej), istota układa się w pozycję embrionalną i zapada w sen, podobny do letargu. Efekt utrzymuje się przez 24 godziny. Uwaga: istota będąca pod wpływem tego czaru, staje się niewrażliwa na kolejne próby jego ponownego rzucenia.

Osłona antymagii (dotyk) – otacza postać magią ochronną, która zatrzymuje pierwszy czar skierowany przeciwko niej. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 5 rund na POZ kleryka. Tatuaż: czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Osłona nietykalności (dotyk) – otacza postać magią ochronną, która zatrzymuje pierwszy pocisk, który w nią trafi (także magiczny). Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 5 rund na POZ kleryka. Tatuaż: czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Osłona wiary (dotyk) – otacza postać magią ochronną, która odpiera pierwszą klątwę lub przekleństwo, które spadnie na nią na skutek popełnienia grzechu lub bluźnierstwa (jednak nie chroni przed zauważeniem w przypadku rzucania przemiany półboskiej). Efekt utrzymuje się przez 10 rund + 5 rund na POZ kleryka. Tatuaż: czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Ożywienie kamienia (dotyk) – pozwala przywrócić formę cielesną istocie zamienionej w kamień, przy czym wymaga od niej udanego rzutu na odporność nr 4 – nieudany oznacza, że odmieniona istota jest martwa. Czar rzucony na kamienną istotę, która nie posiada formy cielesnej, z reguły oznacza jej śmierć po nieudanym rzucie obronnym na odporność nr 10.

Pajęcza sieć (1/2 SZ) – na ziemi o powierzchni 2 metrów kwadrarowych + 2 metry na 5 POZ kleryka, pojawia się magiczna pajęcza sieć, która oplątuje wszystkie znajdujące się tam istoty, uniemożliwiając im poruszanie się. W praktyce nie mogą one ruszyć się z miejsca do czasu zakończenia działania czaru lub wydostania się z sieci, co jest możliwe po udanym rzucie na 1/10 SF (sprawdzane na początku każdej rundy). Pajęcze sieci rozpadają się po upływie 10 rund + 1 rundzie na POZ kleryka.

Pokonanie niemocy – przez k10 rund postać może zignorować dolegliwości swojego ciała, wynikające np. z otrzymanych obrażeń czy złamanej kończyny. Po tym okresie pada wyczerpana i potrzebuje analogiczną liczbę godzin odpoczynku, aby wrócić do stanu sprzed rzucenia tego zaklęcia.

Pośrednictwo u boga (dotyk) – jeśli znajduje się na poświęconej ziemi (w świątyni), kleryk jest w stanie pomóc współwyznawcy zyskać posłuchanie u boga, dodając do jego ZW podczas modlitwy, połowę swojego ZW (kumuluje się z umiejętnością *rozgrzeszenie*).

Pożyczone szczęście – zaklęcie utrzymuje się przez godzinę na POZ kleryka i w tym czasie może wykonać on dowolny test z ułatwieniem równym 10% na 5 POZ. Kolejne dwa testy będą za to wykonywane z analogicznym utrudnieniem.

Przejęcie współwyznawcy (1/10 SZ) – kleryk może przejąć kontrolę nad umysłem wyznawcy tego samego boga, pod warunkiem, że nie jest on temu przeciwny, jest nieprzytomny lub nie obroni się przed zaklęciem rzutem na odporność nr 3. Kontrola nad postacią możliwa jest przez 1 godzinę na POZ kleryka i wymaga pełnej koncentracji uwagi – utrata koncentracji nie kończy działania czaru, a jedynie przerywa go do czasu ponownego skupienia myśli. Nieprzytomny współwyznawca automatycznie może wrócić do przytomności, jeśli zechce tego kleryk, poza tym czarujący może odbierać zmysłami przejętej postaci oraz sterować nią, jakby była nim samym – nie ma jednak dostępu do wspomnień czy umiejętności przejętego współwyznawcy.

Przekleństwo (1/10 SZ) – na wskazaną istotę, która nie obroni się rzutem na odporność nr 3, zsyła losowe przekleństwo.

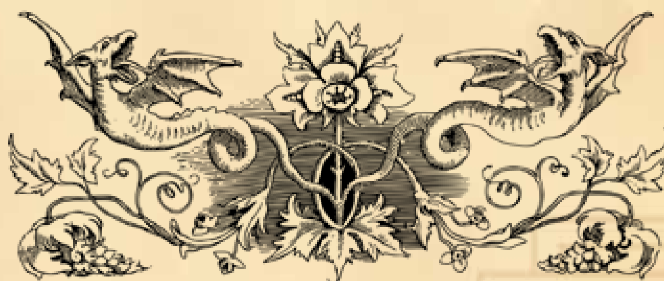
Przeklęcie przedmiotu (dotyk) – pierwsza istota, która dotknie naznaczonego tym czarem przedmiotu, musi wykonać udany rzut na odporność nr 3, w przeciwnym razie zyskuje losowe przekleństwo.

Przełamanie słabości (1/10 SZ) – zaklęcie momentalnie przerywa wszelkie krwawienia postaci (także te wewnętrzne) oraz usuwa skutki zmęczenia, bólu, strachu i innych niedogodności, jakie odczuwa jej organizm. Jeśli postać nadal znajduje się pod wpływem czynnika powodującego słabość, efekt ten może powrócić już po zadziałaniu tego zaklęcia. Tatuaż: czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Przemiana we mgłę – na okres 1 rundy na POZ pozwala przemienić się w mgłę, dzięki której kleryk może przenikać przez nieduże szczeliny (np. dziurkę od klucza). W tej formie postać może być zraniona wyłącznie bronią magiczną i w dowolnym momencie, kosztem całej rundy, może przyjąć swoją naturalną postać. Uwaga: podczas powrotu do naturalnej postaci postać musi wykonać udany rzut na odporność nr 10 – jeśli się on nie powiedzie, po przemianie kleryk jest martwy.

Przemiana w zwierzę – na okres 1 godziny + 1 godzinę na POZ, przemienia kleryka w wybrane zwierzę. Jest to standardowy egzemplarz osobnika danego gatunku na POZ nie wyższym od POZ kleryka. Po przemianie postać posiada wszystkie cechy i umiejętności zwierzęcia, zachowuje jednak swoją ŻYW, INT, MD, WI, odporności psychiczne oraz świadomość – nie może jednak używać umiejętności niedostępnych dla danego zwierzęcia. Przemiana jest automatyczna. W dowolnym momencie kleryk może wrócić do swojej postaci, ale wymaga to udanego rzutu na odporność nr 4 – nieudany oznacza śmierć.

Przeznaczenie duszy (dotyk) – dusza postaci wraca do martwego ciała na okres 1 dnia na POZ kleryka, aby postać dokończyła jedną wybraną przez kleryka rzecz, rozpoczętą za życia. Wybrany powód musi być możliwy do realizacji w czasie trwania czaru, zaś powrót duszy wiąże się z udanym rzutem na odporność nr 4 (na jej wielkość w momencie śmierci, pomniejszoną o 1 punkt na każdy dzień, który upłynął od chwili śmierci). Działanie czaru kończy się w momencie ponownej śmierci postaci, dokończenia danej sprawy lub świadomego działania postaci, mającego na celu odwleczenie momentu jej dokończenia (decyduje MG). Zaklęcie przywraca postać do życia, lecz nie naprawia jej uszkodzonego ciała, co oznacza, że np. postać z odciętą głową nie może stać się jego celem, jeśli nie zostanie wcześniej poddana *regeneracji ciała*. Rany powierzchowne i poważne ulegają całkowitemu zasklepieniu, jedynie w miejscu śmiertelnej rany (bezpośredniej przyczyny śmierci) pojawia się krwawa gwiazda – poza tym postać niczym nie różni się od siebie sprzed śmierci.



Przeznaczenie życia (dotyk) – zaklęcie można rzucić tylko na świadomą konsekwencji jego działania i chętną istotę, zaś szansa jego powodzenia wynosi 50% + 1% na POZ kleryka. Jeśli zaklęcie się powiedzie, naznaczona czarem istota w ciągu 24 godzin nie może umrzeć – gdyby miało się tak zdarzyć, na ułamek sekundy przed czynnikiem zadającym śmierć, zostanie przeniesiona do najbliższego bezpiecznego miejsca, ponadto jeśli śmierć byłaby np. efektem działania trucizny, czy krwawienia, życie postaci zostanie wydłużone do momentu zakończenia działania czaru (śmierć nastąpi potem). Jeśli zaklęcie się nie powiedzie, wszystkie czynniki zadające obrażenia oddziałują na postać silniej, w praktyce, w czasie działania czaru, zadając jej każdorazowo 10 punktów obrażeń więcej (także w wyniku krwawienia itp.).

Przyjazne oblicze – na twarz kleryka działa silna magia, która oddziałuje na istoty, które go ujrzą. W praktyce każda postać, która spojrzy w to oblicze, musi co rundę wykonywać rzut na odporność nr 1, a jeśli się on nie powiedzie, postać staje się wiernym i oddanym przyjacielem kleryka, gotowym stanąć w jego obronie. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ lub do pierwszego odparcia czaru.

Przyspieszenie (dotyk) – od następnej rundy, na okres 2 rund na POZ kleryka, dwukrotnie zwiększa SZ postaci.

Przywiązanie duszy (dotyk) – kleryk wzywa duszę z powrotem do ciała i wiąże ją na okres 1 dnia na POZ kleryka. Powrót duszy wiąże się z udanym rzutem na odporność nr 4 (na jej wielkość w momencie śmierci, pomniejszoną o 1 punkt na każdy dzień, który upłynął od chwili śmierci). Działanie czaru kończy się w momencie ponownej śmierci postaci lub udanego przeprowadzenia egzorcyzmu. Zaklęcie przywraca postać do życia, lecz nie naprawia jej uszkodzonego ciała, co oznacza, że np. postać z odciętą głową nie może stać się jego celem, jeśli nie zostanie wcześniej poddana *regeneracji ciała*. Rany powierzchowne i poważne ulegają całkowitemu zasklepieniu. Uwaga: proces przywiązywania duszy jest przeprowadzany wbrew jej woli, dlatego każdy dzień pod wpływem tego czaru oznacza dla postaci otrzymanie 1 Punktu Obłędu.

Regeneracja ciała (dotyk) – pozwala przywrócić postaci utraconą kończynę lub naprawić spustoszenia organizmu spowodowane trwałymi uszkodzeniami ciała. W przypadku postaci martwych lub zmasakrowanych, pozwala zregenerować zwłoki do stanu umożliwiającego wskrzeszenie – warunkiem jest jednak posiadanie minimum jednego organu lub kości, które zostały zachowane w całości. Jeżeli tkanki ciała jest mniej niż 50%, to wartość ubytku poniżej tej granicy oznacza spadek PR wskrzeszanej postaci.

Regeneracja Energii Życiowej (dotyk) – pozwala przywrócić istocie żywej wszystkie utracone na skutek magii lub kontaktów z bytami z innych sfer współczynniki (np. SF), a ponadto przywraca jej EŻ w ilości równej POZ kleryka.

Regeneracja umysłu (dotyk) – przywraca postaci zdrowie psychiczne, co w efekcie sprowadza się do usunięcia wszystkich posiadanych przez nią Punktów Obłędu, obrażeń psychicznych oraz ostatniej, nabytej na skutek otrzymywania Punktów Obłędu, choroby psychicznej.

Regeneracja zdrowia (dotyk) – co rundę przywraca postaci k10 punktów zdrowia na każde rozpoczęte 100 punktów WI kleryka, zaczynając od ran powierzchownych, a następnie poważnych (w tym przypadku liczba leczonych ran redukowana jest do 1/3, ale wynosi zawsze minimum 1), a na końcu śmiertelnych (w tempie 1 na rundę). Czar oddziałuje przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka. Tatuaż: czar naniesiony na malunek na ciele, pozwala uruchomić go w dowolnym momencie przez potarcie – opóźnienie 1 segment.

Rozmowa z duszą (dotyk) – aby zaklęcie zadziałało, należy rzucić je na fragment ciała istoty, z której duchem kleryk chce nawiązać kontakt, przy czy nie działa ono na martwiaki i istoty martwe, które nie mają duszy (gdy została ona zniszczona np. na skutek nieudanego wskrzeszenia). Czar trwa 1 rundę na POZ czarującego, zaś w jednej rundzie można zadać jedno pytanie lub uzyskać jedną odpowiedź, mieszczącą się w około 10 słowach. Dusza pamięta tylko wydarzenia z czasów swojego życia (części bardzo dawnych wydarzeń może nie pamiętać ze szczegółami) i nie może kłamać, aczkolwiek jeśli pytanie nie będzie precyzyjne, a wypytująca postać była wrogiem rozmówcy, może kluczyć lub nie odpowiadać wprost. Ponadto nie potrafi interpretować faktów, gdyż nie posiada swojej inteligencji z czasów życia. W przypadku nawiązania kontaktu z duszą istoty mało inteligentnej, np. bestii, będzie ona odpowiadać w taki sposób, w jaki za życia odbierała rzeczywistość.

Rozpoznanie ewidentności – kleryk objęty tym czarem automatycznie rozpoznaje wszelkie ewidentne istoty oraz przedmioty, które znajdą się w zasięgu jego wzroku, a także efekty aktywnej magii, opartej na ewidentności. Jednocześnie rozpoznaje przy tym rodzaj ewidentności. Czar utrzymuje się przez 1 godzinę na POZ kleryka.

Rozpoznanie świętości – kleryk jest w stanie rozpoznać czy dane miejsce może modyfikować szansę ZW postaci podczas wykonywania praktyk religijnych, czyli zyskuje informacje, że znajduje się na poświęconym lub przeklętym terenie (ale nie poznaje szczegółów, np. komu poświęcone jest dane miejsce) oraz czy badany przedmiot jest w jakiś sposób błogosławiony lub związany z jakimś kultem.

Rozpoznanie wiary – kleryk jest w stanie rozpoznać, czy osoby w zasięgu jej wzroku prawdziwie wierzą w tego samego boga, a ponadto może rozpoznawać relikwie i święte przedmioty związane z własną wiarą. Zaklęcie utrzymuje się 1 rundę na POZ kleryka.

Rozumienie zapisu (1/10 SZ) – zapiski objęte tym czarem mogą zostać zrozumiane przez dowolną czytającą je osobę, która posiada umiejętność czytania, sprawny narząd wzroku oraz minimum 30 punktów MD na każdy 1 punkt trudności językowej zapisu. Czar pozwala na odczytanie około 1 strony pisma na POZ rzucającego czar. Zapiski zniekształcone, zatarte czy niekompletne, mają 1 dodatkowy punkt trudności.

Rozświetlenie (1/10 SZ) – w niemagicznej ciemności, rzucone na przedmiot lub istotę, tworzy w promieniu 5 metrów wokół sferę półmroku, ułatwiającego widzenie. Efekt utrzymuje się przez 10 rund + 5 rund na POZ kleryka, jednak jest zbyt słaby, aby wyrządzić krzywdę istotom wrażliwym na światło.

Sanktuarium – wszystkie istoty, w promieniu równym SZ kleryka, nie są w stanie nikogo zaatakować zarówno fizycznie, jak i słownie itp., utrzymując tymczasowe zawieszenie broni. Czar działa przez 10 rund na POZ kleryka.

Sen obrońcy wiary (dotyk) – zbroja wskazanej istoty nie jest odczuwalna podczas snu, co pozwala na w pełni regenerujący odpoczynek bez jej ściągania. Czar działa przez 24 godziny od chwili rzucenia lub do czasu zdjęcia zbroi.

Sfera prawdy (dotyk) – wokół wskazanego miejsca tworzy się sfera o promieniu równym 1/10 WI kleryka, w której żadna istota nie może skłamać, ukryć się itp. Sfera ujawnia wszystkie istoty oraz przedmioty niewidzialne, zamaskowane iluzją lub w jakikolwiek sposób utajone. Dodatkowo pozwala dostrzec wszelkie obiekty ukryte, takie jak pułapki, mechanizmy czy tajne przejścia oraz magiczne przedmioty. Ponadto ujawnia prawdziwe oblicza istot, które mogą zmieniać kształty (np. wilkołaki, demony, smoki itp.), ujawnia ich prawdziwy charakter i dominującą profesję. Czar utrzymuje się godzinę na POZ kleryka.

Skruszenie drewna (1/10 SZ) – kleryk oddziałuje na dowolne niemagiczne i martwe drewno (a zatem nie zadziała na żywe drzewo, czy drzewca) w taki sposób, aby pojawiły się na nim pęknięcia. Po uderzeniu takim drewnem w coś twardego lub uderzenie w nie czymś twardym, powoduje jego zniszczenie (ew. atak może zadać połowę obrażeń).

Słaby punkt (1/2 SZ) – postać natychmiast poznaje najsłabszy punkt wskazanej istoty, tj. czynnik, który pozwoli zmaksymalizować zadawane jej obrażenia. Dodatkowo kleryk otrzymuje automatycznie maksymalny dorzut do skuteczności najbliższego ataku przeciwko tej istocie.

Srogie oblicze – kleryk po rzuceniu tego zaklęcia może zakazać wybranej istocie wykonania jakiejś akcji. Jeśli ofiara nie obroni się przed nim rzutem na odporność nr 2, przez 1 rok na POZ kleryka nie będzie mogła wykonać zabronionej czynności. W przypadku udanego rzutu, na ułamek sekundy przed złamaniem zakazu, otrzyma k100 obrażeń umysłowych i na k10 rund utraci przytomność. Później może próbować ponownie złamać zakaz, ale wciąż istnieje 50% szansy, że przełamane zaklęcie zadziała ponownie. Uwaga: zakaz musi być precyzyjny i ofiara ma prawo próbować je obejść bez konsekwencji, jeśli odpowiednio to zinterpretuje (decyduje MG) – np. zakaz „nie atakuj goblina” nie zadziała, jeśli postać będzie chciała go otruć.

Stalowa skóra (dotyk) – sprawia że skóra staje się odporniejsza na czynniki mechaniczne, poprzez pokrycie jej twardą metaliczną powierzchnią podobną do stali. Z tego powodu, poddana temu czarowi postać nie może nosić żadnej zbroi, która w jakikolwiek sposób ogranicza jej ZR lub SZ. W praktyce czar zapewnia 20 punktów do bazowej odporności fizycznej oraz zwiększa wszystkie wyparowania o 100 punktów + 10 punktów na POZ kleryka. Czar utrzymuje się przez 10 rund + 1 rundę na POZ kleryka, lub do czasu zadziałania na postać czynnika, który może efektywnie oddziaływać na metal.

Straszliwe oblicze – na twarz kleryka lub jej wyobrażenie (np. obraz, rzeźbę itp.) działa silna magia, której celem jest przerażenie istot, które ją ujrzą. W praktyce każda postać, która spojrzy w to oblicze, musi co rundę wykonywać rzut na odporność nr 2, a jeśli się on nie powiedzie, rzuca się do panicznej ucieczki (jeśli ucieczka jest niemożliwa, traci przytomność). Jeśli kleryk nie chce przerażać postaci, może zamiast tego zyskać dodatkowe 50 punktów do Zastraszania. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ, lecz nałożony na wyobrażenie działa cały czas; odparcie czaru kończy jego działanie.

Styl bazyliszka – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że jego ciosy trafiają w krytyczne organy przeciwnika. W praktyce oznacza to, że nie zadają obrażeń, ale trafiony przeciwnik musi wykonać rzut na odporność nr 4 inaczej pada sparaliżowany na k10 rund + 1 rundę na POZ kleryka. Efekt czaru utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu.

Styl jednorożca – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że jego ciosy zadają obrażenia o charakterze kłutym. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu.

Styl jeża – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że po otrzymaniu ciosu, połowa jego energii (połowa obrażeń po odjęciu wyparowań) wraca w kierunku istoty wyprowadzającej cios. W praktyce oznacza to, że napastnik wykonuje rzut obronny na odporność nr 4, zaś nieudany skutkuje otrzymaniem połowy zadanych klerykowi ran. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu. Uwaga: energia ciosu uwalniana jest kierunkowo, a nie punktowo, co oznacza, że efekt raniący tego stylu może oddziaływać na istoty posługujące się bronią o zasięgu 0 lub 1.

Styl mieszany – pod wpływem tego czaru kleryk może łączyć użycie dwóch magicznych stylów jednocześnie, pod warunkiem że wzajemnie się one nie wykluczają. Oczywiście oba czary modyfikujące styl walki trzeba jeszcze rzucić, zgodnie z zasadami rzucania czarów. Efekt utrzymuje się przez 10 rund + 1 rundę na POZ kleryka, liczą się zawsze dwa ostatnie rzucone czary stylów.

Styl modliszki – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że jego ciosy zadają obrażenia o charakterze tnącym. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ lub do czasu użycia innego stylu.

Styl mangusty – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że jego OBR staje się dwukrotnie większa. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu.

Styl niedźwiedzia – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że skuteczność jego ataków staje się dwukrotnie większa. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu.

Styl pszczoły – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że całkowicie rezygnuje on z OBR, zaś o tę samą ilość rośnie jego TR. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu.

Styl skorpiona – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że jego ciosy stają się automatycznie trafieniami krytycznymi. W praktyce oznacza to, że trafiony przeciwnik musi wykonać rzut na odporność nr 4 inaczej efekt czaru sprawdza się rzutem na tabelę trafień krytycznych. Efekt czaru utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu.

Styl smoka – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że jego ciosy nie dochodzą celu, lecz ich energia zostaje przekazana dalej, zadając normalne obrażenia. W praktyce ten styl wykorzystuje się do atakowania istot, których nie można dotknąć, np. ze względu na skórę pokrytą jadem, temperaturę lub specjalne zdolności jak wyssanie Energii Życiowej. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu.

Styl szarańczy – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że może wyprowadzić w rundzie dwa razy więcej ataków niż normalnie, pod warunkiem, że ma wystarczającą ilość SZ. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu.

Styl węgorza – kleryk magicznie zmienia styl walki bez broni, którym się posługuje, w taki sposób, że energia jego ciosów przenika pancerz przeciwnika, skutkiem czego nie uwzględnia się wyparowań jego zbroi. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ kleryka lub do czasu użycia innego stylu.

Światło (1/2 SZ) – rzucone na przedmiot lub istotę, tworzy w promieniu 10 metrów wokół sferę magicznego światła, które umożliwia widzenie lub neguje efekt magicznej ciemności. Efekt utrzymuje się przez 1 godzinę + 1 godzinę na 5 POZ kleryka i może oddziaływać na istoty wrażliwe na światło, zadając im k100 obrażeń lub je sparaliżując (zależnie od rodzaju istoty i decyzji MG).

Światło gwiazd – pozwala klerykowi określić, czy dana istota żyje, ew. w jakiej formie egzystuje, a także czy przedmiot nie został zniszczony lub uszkodzony itp. Dzieje się to automatycznie, jeśli tylko dany obiekt znalazł się w świetle gwiazd tej samej nocy, której kleryk rzucił to zaklęcie. Z tego też powodu czar rzuca się zwykle tuż przed świtem. Dla każdego obiektu MG samodzielnie określa, czy była szansa, żeby światło gwiazd go dosięgnęło – w przypadku gdy obiekt lub jego szczątki nie znajdą się danej nocy w świetle gwiazd, kleryk nie otrzymuje jednoznacznej odpowiedzi.

Tarcza wiary (dotyk) – modląca się postać nie może zostać zaatakowana przez istotę o INT większej niż 30 punktów. Czar działa, póki modląca się postać wykonuje udany rzut na WI (powtarzany co rundę, do pierwszej porażki) lub do chwili, gdy napastnik świadomie nie zadecyduje o ataku, który traktowany jest jak bluźnierstwo – atakujący musi wykonać wtedy udany rzut na odporność nr 2, aby zaatakować, a po ataku na ZW – nieudany oznacza otrzymanie losowego przekleństwa.

Tatuaż cyklu witalności (dotyk) – we własnoręcznie wykonanym tatuażu kleryk wiąże duszę istoty obdarzonej regeneracją, dzięki czemu postać zyskuje możliwość wyleczenia 1 punktu ŻYW w każdej rundzie. Regeneracja nie działa, gdy postać zostanie sprowadzona do agonii, ponadto nie leczy obrażeń poważnych i śmiertelnych.

Tatuaż niespokojnego ducha (dotyk) – z własnoręcznie wykonanym tatuażem kleryk wiąże niespokojnego ducha, który uaktywnia się w momencie wykrycia jednej zadeklarowanej w chwili rzucania czaru emocji (dostępne emocje to: miłość, złość, nienawiść, zazdrość, pożądanie, kłamstwo, strach, działanie wbrew własnej woli, chęć zdrady). Duch nie potrafi lokalizować emocji, ale wraz ze zbliżaniem się osoby, którą targa dane uczucie, będzie robił się coraz bardziej niespokojny. Jedynie dotknięcie takiej postaci pozwala upewnić się, że to ona jest źródłem emocji. Uwaga: duch może także wykrywać emocje właściciela tatuażu, więc nie będzie w stanie poinformować np. czy kochanek podziela jego miłość.

Tatuaż oczu duszy (dotyk) – własnoręcznie wykonany tatuaż kleryk umieszcza w okolicy oczu (ew. uszu lub nosa), dzięki czemu postać nabywa cech istoty, która zostanie do niego przywiązana. Zwykle jest to widzenie przy zamkniętych oczach, widzenie w ciemności, infrawizja, postrzeganie niewidzialnych, postrzeganie eteralnych, trzykrotnie większy zasięg wzroku, słuchu lub bardzo czułe powonienie. Z reguły możliwy jest tylko jeden tatuaż tego typu.

Tatuaż pętania dusz (dotyk) – moc zawarta w tatuażu pozwala czasowo pętać dusze własnoręcznie pokonanych wrogów. W praktyce oznacza to, że za każdym razem, gdy postać zada śmiertelne obrażenia (sprowadzi wroga do poziomu ŻYW poniżej zera), zostaje wzmocniona przez jego cierpiącą duszę. W praktyce o 10 punktów zwiększa to szansę TR postaci do czasu zakończenia walki i o 10 punktów zwiększa zadawane obrażenia. Maksymalnie można spętać 1 duszę na POZ postaci.

Tatuaż podstępnego ostrza (dotyk) – w pobliżu dłoni postaci kleryk tatuuje ostrze broni jednoręcznej lub jednoręcznej lekkiej. Od tej pory, po udanym rzucie na WI, postać może wysunąć to ostrze kosztem 1 segmentu – wyrasta ono z dłoni i traktuje się je jak standardową trzymaną w dłoni broń tego rodzaju. Gdy ostrze jest wysunięte, nie można użyć dłoni do niczego innego, lecz nie da się go wytrącić. W przypadku jego odcięcia lub złamania, ostrze będzie można ponownie wysunąć po upływie k10 dni. Chowanie ostrza możliwe jest automatycznie i trwa 1 segment.

Tatuaż protekcji ciała (dotyk) – z własnoręcznie wykonanym tatuażem biegnącym przez całe ciało (np. przedstawiającym wijący się motyw roślinny) kleryk wiąże ducha bardzo odpornego zwierzęcia (np. bawoła), który o 5 punktów na POZ kleryka zwiększa naturalne wyparowania skóry postaci.

Tatuaż totemicznego stróża – kleryk może wytatuować sobie zwierzę, będące jego totemem. Od tej pory skupiając się przez całą rundę może je przywoływać i odsyłać. Przywołany stróż ma standardowe statystyki zwierzęcia na 0 POZ, ale może zdobywać doświadczenie wraz z klerykiem i awansować. Wszelkie obrażenia zwierzęcia leczą się w uśpieniu z prędkością 1 na godzinę w przypadku ran lekkich lub 1 dziennie, w przypadku ran głębokich. W przypadku naprawdę poważnych ran, MG ma prawo uznać, że towarzysz kleryka potrzebuje specjalistycznej opieki lub czaru przywracającego zdrowie. Totemiczny stróż jest posłuszny woli kleryka, a kontakt z nim odbywa się na zasadzie telepatii – jeśli zwierzę znajduje się poza zasięgiem wzroku, kleryk do kontaktu musi się skupić.

Tatuaż widmowego żądła (dotyk) – z własnoręcznie wykonanym tatuażem kleryk wiąże ducha jadowitej istoty. Od tego momentu w momencie kontaktu ze skórą innej istoty postać ma możliwość zatruć ją zaklętym w tatuażu jadem. Zatrucie możliwe jest 1 raz na k10 dni.

Tatuaż zupełnej odporności (dotyk) – z własnoręcznie wykonanym tatuażem biegnącym przez całe ciało (np. przestawiającym wijący się motyw roślinny), kleryk wiąże ducha odpornej na jakiś czynnik istoty (np. feniksa), który sprawia, że postać staje się całkowicie niewrażliwa na dany czynnik. Czynniki na które można zyskać odporność to ogień, mróz, brak powietrza, krwawienie (agonia postaci nie pogłębia się), starzenie się (starzenie przebiega dwukrotnie wolniej), strach, trucizny, głód i pragnienie, elektryczność, iluzja i hipnoza, polimorfia i petryfikacja. Każdy kolejny tatuaż tego typu kosztuje dwukrotnie więcej PM niż poprzedni.

Totemiczne zwierzę – kleryk obiera poznany sobie gatunek zwierzęcia jako swoisty totem, który obiecuje chronić i pielęgnować. Od tej pory, o ile nie zachowuje się wobec nich agresywnie, przez przedstawicieli tego gatunku traktowany jest jako członek stada. Dodatkowo raz na POZ kleryka może on polimorfować w totemiczne zwierzę – trwa to k10 rund. Współczynniki zwierzęcia odpowiadają połowie POZ kleryka, z pominięciem INT i MD, które pozostają bez zmian. W dowolnym momencie kleryk może wrócić do własnej postaci, kosztem k10 rund, co wymaga wykonania udanego rzutu na odporność nr 4 (nieudany oznacza śmierć i automatyczny powrót do oryginalnej postaci).

Totemiczny stróż (dotyk) – kleryk, może przemienić swe totemiczne zwierzę w niewielką figurkę, amulet lub inny element, który będzie sprawiał wrażenie symbolu wyznawanej wiary. Kosztem poświęcenia całej rundy, w dowolnym momencie, może przywrócić bestii naturalną postać, po czym przez 1 godzinę na POZ będzie ona całkowicie podporządkowana woli kleryka (porozumiewanie odbywa się telepatycznie, bez konieczności skupiania uwagi). Jeśli zwierzę było ranne, w postaci figurki leczy rany z prędkością 1 punktu na godzinę w przypadku ran lekkich lub 1 dziennie, w przypadku ran głębokich.

Unicestwienie alochtona (1/2 SZ) – pozwala natychmiast zniszczyć istoty pochodzące z innych sfer egzystencji oraz istoty, dla których Ornwar nie jest naturalną sferą, jeśli nie obronią się one rzutem na połowę odporności nr 3. Działa na 1 istotę + 1 istotę na 5 POZ kleryka.

Uśpienie zwierzęcia (1/10 SZ) – wskazane zwierzę zapada w stan podobny do letargu na okres 1 dnia + 1 dzień na 5 POZ kleryka. W tym czasie może obudzić go wyłącznie zranienie lub długo działający bodziec (np. hałas).

Uświęcenie wody (dotyk) – sprawia, że jedna porcja wody (ok. 25 ml) staje się wodą święconą. W praktyce zadaje ona k100 obrażeń wszelkim martwiakom i demonom, a może mieć także inne właściwości. Woda traci swoją moc w momencie jej splugawienia, przeklęcia, zabrudzenia lub rozcieńczenia.

Uświęcenie zwłok (dotyk) – czar rzucony na dowolne zwłoki sprawia, że nie mogą one zostać przemienione w nieumarłego. Rzucony na nieumarłego (także nieaktywnego, np. w uśpieniu), działa jak obalenie go wodą święconą, tj. zadaje mu k100 obrażeń.

Uzdrowienie (dotyk) – całkowicie leczy postać ze wszystkich ran, a dodatkowo usuwa także wszelkie niemagiczne choroby oraz trucizny z organizmu. Może niwelować zmęczenie, ból, strach i inne niedogodności jakie odczuwa organizm. Rzucone na nieumarłego – co wiąże się z jego dotknięciem, możliwym jeśli wykona się udany rzut na 1/2 akt. ZR lub udane trafienie na atak walką wręcz (bez zadawania normalnych obrażeń) – automatycznie go uśmierca po nieudanym rzucie obronnym na odp. nr 3.

Uzdrowienie drewna (dotyk) – kleryk całkowicie leczy drewno o objętości nie większej niż 1 metr sześcienny. Pozawala to uleczyć każdą roślinę (aczkolwiek nie regeneruje jej ubytków, np. ułamanej gałęzi), drewnianą istotę (drzewca), a także naprawiać drewniane przedmioty lub drewniane fragmenty przedmiotów (np. broni). Dodatkowo efekt czaru zatrzymuje wszelkie toczące roślinę niemagiczne choroby, czy gnicie.

Większe leczenie ran (dotyk) – pozwala wyleczyć postaci 100 ran + 100 na 10 POZ kleryka. W pierwszej kolejności zasklepiają się rany powierzchowne, później poważne, a na końcu śmiertelne. Rzucone na nieumarłego – co wiąże się z jego dotknięciem, możliwym jeśli wykona się udany rzut na 1/2 akt. ZR lub udane trafienie na atak walką wręcz (bez zadawania normalnych obrażeń) – zadaje mu analogiczną liczbę obrażeń (lub połowę po udanym rzucie na odp. nr 3).

Więzienny krąg (1/10 SZ) – wokół wskazanej postaci pojawia się zielony, fosforyzujący pierścień, który uniemożliwia jej poruszanie się oraz walkę bronią o zasięgu 0. W każdej rundzie może ona próbować przełamać zaklęcie, przekraczając barierę i wykonując udany rzut na odporność nr 3 (istoty ewidentne rzucają na połowę tej odporności). W momencie przełamania kręgu, czar przestaje działać.

Wrogie oblicze – na twarz kleryka działa silna magia, której celem jest przerażenie istot, które go ujrzą. W praktyce każda wroga postać, która spojrzy w twarz kleryka (w trakcie walki jest to automatyczne), musi co rundę wykonywać rzut na odporność nr 1, a jeśli się on nie powiedzie, natychmiast go atakuje, ignorując wszystkich innych potencjalnych nieprzyjaciół. Efekt utrzymuje się przez 5 rund + 1 rundę na POZ.

Wskrzeszenie (dotyk) – pozwala przywrócić do życia martwą istotę, jeżeli jej ciało nie jest trwale uszkodzone lub zmasakrowane, pod warunkiem, że postać wykona udany rzut na odporność nr 4 (liczy się aktualna wartość odporności w chwili śmierci). Wskrzeszona postać posiada pełne zdrowie, lecz jest zmęczona i zmuszona do odpoczynku trwającego minimum k10 godzin. Ponadto o 1/10 ma na stałe obniżoną PR oraz naturalną wysokość odporności nr 4.

Wyczucie duchów – kleryk jest w stanie poznać obecność i nastawienie obecnych w danym miejscu duchów oraz zyskać informacje na temat ogólnych okoliczności śmierci istot, z których pochodzą (że zginęły tragicznie, w spokoju, w czasie bitwy itp.).



Wyczucie natury – kleryk jest w stanie wskazać kierunek, w którym znajduje się najbliższe miejsce nieskażone piętnem cywilizacji, poza tym może bezbłędnie pokierować tam do miejsca, gdzie znajdują się obiekty szczególnie warte uwagi – np. najstarsze drzewo w lesie, matecznik zwierzęcia będącego strażnikiem danego obszaru, błogosławiony strumień itp.

Wykrycie kłamstwa – pozwala klerykowi automatycznie wykryć każde świadome kłamstwo lub krętactwo, wypowiedziane w jego obecności. Czar utrzymuje się około minuty na POZ kleryka.

Wymazanie pamięci (dotyk) – pozwala usunąć wybraną informację (np. hasło) lub pamięć o pojedynczym zdarzeniu (około kwadransa na POZ kleryka) z umysłu postaci, która nie obroni się rzutem na odporność nr 3. Utraconą pamięć można przywrócić tym samym czarem, albo zaklęciem *regeneracja umysłu*.

Zaklęcie drewna (dotyk) – rzucone na kawałek niemagicznego drewna lub przedmiot z niego wykonany sprawia, że staje się on dwukrotnie bardziej wytrzymały, w przypadku broni wykonanej wyłącznie z drewna, podwaja także zadawane przez nią obrażenia, a drewnianym tarczom dwukrotnie zwiększa obronę. Czar rzucony na drewnianą istotę podwaja jej naturalną ŻYW. Efekt utrzymuje się przez godzinę na POZ kleryka.

Zaklęcie malunku (dotyk) – kleryk jest w stanie zakląć następny rzucony czar w postaci namalowanego na ciele znaku, analogicznie jak ma to miejsce w przypadku magicznych tatuaży. Efekt jest jednorazowy i utrzymuje się maksymalnie 24 godziny lub do czasu uruchomienia czaru, jego zatarcia lub zmycia znaku. Czary możliwe do utrwalenia w ten sposób mają w opisie odpowiednią adnotację.

Zaklęcie zbroi (dotyk) – sprawia że nałożona zbroja traci swoje naturalne ograniczenia ZR i SZ na okres 1 godziny + 1 godzinę na 10 POZ kleryka. Czar przestaje działać w momencie zdjęcia zaklętej zbroi.

Zauroczenie zwierzęcia – pozwala na okres 1 rundy + 1 rundę na 5 POZ narzucić swoją wolę wybranemu zwierzęciu, o ile nie odeprze ono zaklęcia rzutem na odporność nr 2, zmniejszoną lub zwiększoną o różnicę INT między zwierzęciem a klerykiem. W tym czasie kleryk może podświadomie kontrolować tę istotę, jednak po zakończeniu działania czaru bestia może zwrócić się przeciwko niemu lub uciec.

Zdrowienie (dotyk) – ciało postaci zostaje wypełnione boską energią, która sprawia, że jej naturalne tempo leczenia w ciągu najbliższych 24 godzin jest dwukrotnie szybsze, a ponadto zwiększone o 1 punkt + 1 na 5 POZ kleryka. Jeśli postać pozostaje pod opieką osoby posiadającej umiejętność *podstawy leczenia*, jej naturalna prędkość zdrowienia jest trzykrotnie większa.

Przemiany półboskie

Na Ornwarze jest jeszcze jeden rodzaj mocy, który może przypominać magię. Są to przemiany półboskie, które właściwie z czarami mają niewiele wspólnego. Po prawdzie, jest to specyficzna moc, przypisana wyłącznie istotom, zawierającym w sobie pierwiastek boskości, a jej siła opiera się na możliwości kreowania świata zgodnie z wolą półboga, w oparciu o wiarę w swoją boską naturę i przy pomocy energii, generowanej przez oddanych mu wyznawców. Rodzaje przemian nie są w żaden sposób ustrukturalizowane czy nawet opisane. Półbogowie, dzięki umiejętności rzucania przemian, mogą wywołać dowolny efekt, jaki tylko sobie zażyczą – jednak osiągnięcie pożądanego wyniku nie jest łatwe, zaś nawet po udanym teście, wciąż istnieje realne niebezpieczeństwo, że inny boski byt zauważy to działanie i zainterweniuje, negując osiągnięty przez postać sukces.

Rzucenie przemiany półboskiej jest aktem natychmiastowym, realizowanym w momencie, w którym postać sobie jej zażyczy (na potrzeby mechaniki można przyjąć opóźnienie równe 1 segment – jest to czas potrzebny na zebranie myśli) i niczym nieograniczonym. Aby przemiana zaistniała, półbóg musi wykonać udany rzut na ZW. Bez względu na to, czy się on powiedzie, Mistrz Gry musi jeszcze sprawdzić, czy inne boskie byty nie zauważyły tego czynu, wykonując rzut na tzw. szansę dostrzeżenia przemiany. Jej wielkość ustala MG w oparciu o siłę wykonywanej przemiany (półbóg ma świadomość ile ona wynosi) i szansę dostrzeżenia przykładowych przemian, opisanych w tabelach na sąsiednich stronach. Jeśli rzut się powiedzie, co oznacza dostrzeżenie przez bóstwa rzuconej przemiany, natychmiast zostaje ona zanegowana (traktuje się ją jak nieudaną), a następnie losuje rodzaj kary, jaka zostaje zesłana na dostrzeżonego półboga. Karę można również odpierać, ponownie wykonując udany rzut na ZW postaci.

Jeśli szansa spostrzeżenia przemiany jest większa od 100%, istnieje prawdopodobieństwo, że więcej niż jedno bóstwo dostrzeże ten czyn – a w efekcie na półboga może zostać zesłana więcej niż jedna kara. Jednak w związku z faktem, że potęga istot boskich zależy od liczby ich wyznawców, szansa dostrzeżenia przemiany może zostać obniżona, zgodnie z tabelą znajdującą się obok – im potężniejszy półbóg, tym większa szansa, że inni bogowie pozwolą mu na bezkarne używanie słabszych przemian. Może się zdarzyć, że po niepowodzeniu przemiany, postać zdecyduje się na jej ponowienie. Jest to możliwe, jednak w takim przypadku dwukrotnie wzrasta szansa na dostrzeżenie jej przez niechętne bóstwo. Nic więc dziwnego, że półbogowie zwykle unikają tego typu zabiegów.



Szansę dostrzeżenia przemiany, może podnieść też wiele innych czynników – takich jak rzucanie ich w pobliżu świątyń, kaplic, relikwii, na poświęconej lub przeklętej ziemi, w obecności kleryków innej wiary lub przy wypowiadaniu imion obcych bóstw. Wielkość, o jaką wzrośnie wówczas ta szansa, określa Mistrz Gry.

Przemiany pozwalają na swobodne tworzenie, niszczenie oraz zmienianie otaczających postać przedmiotów, zjawisk i istot. W tym ostatnim przypadku, cel przemiany ma jednak prawo do wykonania rzutu na adekwatną odporność – z tym że zawsze liczy się tylko 1/10 jej wartości. Pokazuje to z jak potężną umiejętnością mamy do czynienia i jaka moc stoi za półbogami.

Zmniejszenie szansy dostrzeżenia przemiany

Liczba wyznawców półboga	Wartość obniżenia szansy dostrzeżenia przemiany
10	1%
50	2%
100	3%
500	4%
1 000	5%
5 000	6%
10 000	7%
50 000	8%
100 000	9%
500 000	10%
1 000 000	11%
+1 000 000	+1%

Przykładowe przemiany półboskie	
Opis przemiany	Szansa dostrzeżenia
Przejście – pozwala otworzyć prosty niemagiczny zamek lub przez 10 rund przeniknąć przez dowolną materialną i niemagiczną barierę o powierzchni 2 metrów kwadratowych i grubości 10 cm na POZ półboga.	1%
Wysłuchanie modlitwy – jeśli wyznawcy powiedzie się rzut na ZW, półbóg zostaje o tym automatycznie powiadomiony. Dzięki tej przemianie może wysłuchać jego modlitwy.	1%
Negacja czaru – półbóg odpiera dowolny czar w momencie jego rzucenia (ale nie ma wpływu na efekty już działającego czaru).	2%
Przekazanie myśli – wyznawca lub dobrze znana półbogowi postać może otrzymać od niego wiadomość o długości 1 prostego zdania na POZ.	2%
Dopust – półbóg może rzucić czar na dostrzeżonego podczas modlitwy wyznawcę (po udanym rzucie na jego ZW), tak jakby znajdował się on w zasięgu ręki.	3%
Nakaz – półbóg nakazuje postaci, która nie obroni się rzutem na 1/10 odporności nr 2, wykonanie słownego polecenia, które nie może być bezpośrednio samobójcze.	3%
Uśpienie – 1 istota na POZ półboga, która nie odeprze przemiany rzutem na 1/10 odporności nr 1, zapada w trwający 2k10 rund sen.	4%
Zniszczenie przedmiotu – półbóg może zniszczyć jeden niemagiczny przedmiot (możliwy do przeniesienia w rękach) znajdujący się w zasięgu wzroku lub przy modlącym wyznawcy.	4%
Teleportacja – pozwala przenieść istotę lub przedmiot w dowolne miejsce w tej samej sferze egzystencji, które jest dobrze znane półbogowi, lub do wyznawcy, któremu powiódł się rzut na ZW.	5%
Uspokojenie żywiołu – uspokaja żywiołaka, który nie obroni się rzutem na 1/10 odporności nr 3, lub szalejący żywioł (np. pożar).	6%
Schronienie – na dogodnym terenie wznosi budowlę o objętości około 20 metrów sześciennych na POZ.	7%
Uśmiercenie – zesłanie śmierci, poprzez zniszczenie umysłu 1 postaci na POZ, która nie obroni się rzutem na 1/10 odporności nr 4.	8%
Wola – pozwala półbogowi poznać fakt lub informację, albo stworzyć niemagiczny przedmiot o wartości do 500 sztuk złota lub naprawić go.	9%

Przykładowe przemiany półboskie	
Opis przemiany	Szansa dostrzeżenia
Wezwanie – pozwala sprowadzić przed swoje oblicze przedmiot lub istotę, której dokładna lokalizacja jest znana półbogowi. Działa także wobec wyznawców, którzy wykonają udany rzut na ZW.	9%
Wzmocnienie – pozwala zwiększyć (lub zmniejszyć) dowolny współczynnik podstawowy postaci lub biegłość o k5 punktów, ewentualnie odmłodzić ją o k5 lat lub ofiarować jej nowy TAL.	10%
Kataklizm – sprowadza losowy, choć realnie możliwy do wystąpienia, kataklizm na obszar o średnicy równej WI półboga.	10%
Kontrola żywiołu – na 10 rund pozwala przejąć kontrolę nad żywiołakiem, który nie obroni się rzutem na 1/10 odporności nr 3, lub szalejącym żywiołem (np. sztormem).	12%
Cofnięcie czasu – pozwala cofnąć czas o 1 rundę na POZ półboga z zachowaniem jego pełnej świadomości o tym fakcie. Jeśli cofnięcie wiąże się ze wskrzeszeniem kogoś, kto w tym czasie umarł, szansa na dostrzeżenie przemiany jest dwukrotnie wyższa.	15%
Aura antymagii – półbóg zyskuje aurę antymagii o wartości 50% na okres 1 rundy na POZ.	20%
Enklawa – na okres k100 rund + 10 rund na POZ otacza obszar, nie większy niż o średnicy równej WI półboga w metrach, barierą, która jest nieprzekraczalna zarówno dla magii jak i materii.	20%
Boskość – pozwala na objawienie prawdziwej boskości postaci poprzez ukazanie jej oblicza czy realizacji jej woli. Efekt, który zależy od etosu postaci (i decyzji MG) utrzymuje się przez 1 rundę na POZ.	25%
Boska aura – na okres 24 godzin daje potrójną ochronę przed magią, przemianami itp. Oznacza to każdorazowo wykonanie trzech rzutów i wybór najlepszego rezultatu.	30%
Naznaczenie – pozwala nadać (lub odebrać) losowe błogosławieństwo lub losowe przekleństwo wyznawcy, który wykona udany rzut na ZW.	35%
Przebudzenie boga – pozwala wezwać awatara wybranego boga, nie wywołując jego gniewu. Czas jego obecności zależy od MG.	40%
Stworzenie strumienia magii – na okres 1 godziny na POZ tworzy dziki strumień magii, z którego może korzystać półbóg i wszystkie postacie posiadające umiejętność dostrajania magii.	50%

Przykładowe przemiany półboskie	
Opis przemiany	Szansa dostrzeżenia
Półsfera – tworzy półsferę egzystencji na okres k100 dni na POZ półboga. Warunki, jakie tam panują zależą wyłącznie od twórcy, ponadto możliwe jest dostanie się tam wyłącznie przez określoną przez niego bramę.	60%
Prawdziwa boskość – na okres k100 dni postać staje się równa prawdziwym bogom. Zyskuje boską aurę i może rzucać czary jak przemiany (ofiary bronią się na 1/10 odporności).	70%
Wyróżnienie – obdarzenie (lub odebranie) wyznawcy, który wykonał udany rzut na ZW, konkretnym błogosławieństwem lub przekleństwem.	75%
Uśpienie bóstwa – na okres k10 lat + 1 rok na POZ usypia bóstwo lub jego awatara, jeśli pięciokrotnie nie obroni się ono na 1/10 odporności nr 3.	80%
Nieśmiertelność – półbóg przestaje się starzeć, a ponadto staje się całkowicie odporny na typowe trucizny oraz choroby.	90%
Stworzenie awatara – półbóg tworzy awatara, który jest połączony z nim świadomością i posiada takie same moce.	100%
Unicestwienie bóstwa – na okres k100 lat na POZ półboga zsyła inne, uśpione wcześniej bóstwo w niebyt, jeśli pięciokrotnie nie obroni się ono rzutem na 1/10 odporności nr 3.	150%
Zapomnienie bóstwa – unicestwione bóstwo, które pięciokrotnie nie obroni się rzutem na 1/10 odporności nr 3, zostaje zapomniane, a wszelkie zapiski i informacje o nim wymazane.	250%
Wymazanie bóstwa – zapomniane bóstwo, które pięciokrotnie nie obroni się rzutem na 1/10 odporności nr 3, zostaje całkowicie unicestwione, bez możliwości powrotu. Jego wyznawcy i miejsca kultu stają się częścią innych kultów (najczęściej pokrewnych), zaś wszelkie zapiski i informacje o nim zostają wymazane.	350%
Wejście na panteon – półbóg zastępuje na głównym panteonie inne bóstwo. Jeśli nie zostało ono wcześniej wymazane, może oznaczać to odwet z jego strony oraz ze strony jego sojuszników.	500%
Rzucenie znanego półbogowi czaru, bez użycia PM i z obroną ofiary na 1/10 odporności.	Koszt czaru wyrażony w %
Rzucenie nieznanego półbogowi czaru, który widział on w użyciu (np. odczuł jego skutki na sobie). Nie wymaga użycia PM, zaś ofiara broni się na 1/10 odporności.	Podwójny koszt czaru wyrażony w %

Kary za dostrzeżenie przemiany	
Wynik rzutu	Efekt
01	**Brak efektu** – przemiana zostaje zanegowana bez dalszych konsekwencji.
02	**Wizja kary** – półbóg dostaje ostrzeżenie w postaci wizji w jaki sposób może zakończyć się igranie z mocami bogów.
03	**Koszmary** – przez k10 dni półbóg dręczony jest przez nocne koszmary obrazujące męki, jakim zostanie poddany za nadużywanie mocy bogów.
04	**Współdzielone koszmary** – przez k10 dni półbóg i wszystkie znajdujące się w pobliżu niego osoby są dręczone nocnymi koszmarami, w których sprowadza on na wszystkich gniew boży.
05	**Znamię** – półbóg zostaje naznaczony znamieniem, które ma przypominać mu o konsekwencjach igrania z mocami bogów. Rodzaj znamienia może wybrać samodzielnie, nie ma ono żadnych większych konsekwencji.
06-10	**Utrata przedmiotu** – ulubiony lub najcenniejszy przedmiot półboga zostaje zniszczony w ramach kary.
11-20	**Postarzenie** – półbóg zostaje postarzony o 1 rok, ze wszystkimi tego konsekwencjami.
21-30	**Uwiąd** – półbóg zostaje postarzony o k10 lat, ze wszystkimi tego konsekwencjami.
31-40	**Blokada mocy** – w ciągu 24 godzin półbóg nie może korzystać z przemian, czarów i innych boskich mocy.
41-50	**Odebranie mocy** – półbóg nie może korzystać z przemian, czarów i innych boskich mocy przez k10 dni.
51-60	**Zesłanie przekleństwa** – półbóg otrzymuje losowe przekleństwo.
61-70	**Osłabienie** – najwyższy współczynnik podstawowy półboga zostaje zredukowany o połowę.
71-80	**Redukcja** – wszystkie współczynniki podstawowe półboga zostają zredukowane o połowę.
81-90	**Naznaczenie przekleństwem** – losowe przekleństwo spada na półboga i jednego z jego towarzyszy (losowego).
91-95	**Przeklęcie otoczenia** – półbóg i wszyscy jego towarzysze otrzymują losowe przekleństwo.
96	**Śmierć** – półbóg zostaje ukarany śmiercią.
97	**Zagłada** – półbóg zostaje ukarany śmiercią i redukcją do połowy współczynników podstawowych.
98	**Naznaczenie śmiercią** – śmierć zostaje zesłana na półboga i jednego z jego towarzyszy (losowego).
99	**Zapomnienie** – półbóg zostaje uśmiercony i zapomniany.
100	**Wymazanie** – półbóg oraz jego towarzysze zostają uśmierceni i zapomniani.

Błogosławieństwa i przekleństwa

Życie śmiertelnych, zamieszkujących Ornwar, nie należy do łatwych. Jednym z czynników, który jeszcze je komplikuje, jest wpływ różnorakich bóstw, półbogów i demonów, rywalizujących o wyznawców, będących źródłem ich siły. Rywalizacja ta przybiera różne formy i nierzadko przyjmuje formy błogosławieństw lub dopustów, które spadają na wyznawców, w wyniku dopuszczenia się wielkich lub bluźnierczych czynów, użycia przeklętych przedmiotów lub w wyniku wysłuchanych modlitw. Tabele, znajdujące się na kolejnych stronach, to typowe, możliwe do uzyskania od bogów przypadłości i nagrody – nie są jednak powszechne i dlatego Mistrz Gry powinien korzystać z nich ostrożnie, pamiętając że kara wylosowana z takiej tabeli może być dla gracza bardziej dotkliwa, niż śmierć jego postaci.

Opcjonalna zasada stosowana przy tworzeniu bohatera pozwala wykreować postać, która została pobłogosławiona lub przeklęta przez bogów jeszcze przed urodzeniem. Zwykle dodaje jej to dodatkowego kolorytu, ale wyjątkowo nieprzyjemne przekleństwo może znacznie utrudnić zabawę. Dlatego przed wprowadzeniem tej zasady powinno się skonsultować ją ze wszystkimi uczestnikami zabawy i wspólnie uzgodnić szansę lub obligatoryjność posiadania jednej z tych cech. Ewentualnie można także wykluczyć te przypadłości, które mogą okazać się zbyt drastyczne dla postaci lub samych graczy.

Standardowo, na przekleństwo każda postać ma bezwzględną szansę równą 10%. Ponadto, jeśli wynik będzie skrajnie niski (np. równy 1), MG ma prawo uznać, że postać posiada dopusty od dwójki bogów. Każdą cechę wyznacza się losowo, wykonując rzut k100 i sprawdzając wynik w tabeli przekleństw. W przypadku dwukrotnego wylosowania tej samej cechy, MG może powtórzyć rzut lub, konsultując to z graczem, samodzielnie wybrać drugą.

Szansa na zdobycie błogosławieństwa jest nieco mniejsza, ponieważ wynosi tylko 5%. Podobnie, w przypadku skrajnie niskiego rzutu (równego 1), MG może zadecydować o wylosowaniu drugiej, dodatkowej cechy. Po określeniu ilości błogosławieństw, należy za każde z nich wykonać dodatkowy rzut k100 i odczytać wynik z odpowiedniej tabeli. I podobnie – dwukrotne wylosowanie tej samej cechy pozwala MG powtórzyć jeden z rzutów lub, zasięgając opinii gracza, samodzielnie ją wybrać.

O ile błogosławieństwo, zdobyte przy tworzeniu postaci, czy też nabyte w przyszłości, będzie czymś pożądanym, o tyle posiadanie przekleństwa nie jest szczególnie radosne dla gracza. Mimo to odgrywane takiej postaci może być źródłem wielu ciekawych sytuacji oraz możliwością otrzymania dodatkowych Punktów Doświadczenia. Istnieje jednak szansa na pozbycie się każdej dodatkowej cechy zesłanej przez bogów. Wystarczy tylko udać się do świątyni wyznawanego przez siebie bóstwa i poprosić o rozgrzeszenie. Jeżeli wszystko przebiegnie prawidłowo, postać na stałe pozbędzie się jednej wybranej cechy (tej, w intencji której składała modły – nie ma możliwości zaistnienia pomyłki). Nie oznacza to jednak końca – bogowie są kapryśni i pamiętliwi, więc jeśli bohater ponownie narazi się swemu bogu lub w jakikolwiek sposób mu uchybi, istnieje szansa, że przekleństwo wróci.

Jednak przede wszystkim należy pamiętać, że gracz powinien czerpać przyjemność z odgrywania swojej postaci, więc jeśli wylosowana cecha mu wybitnie nie pasuje (na przykład chce zagrać czarodziejem, lecz wyszła mu skrajnie niska wartość Umiejętności Magicznych), warto rozważyć jej zamianę lub wykonanie powtórnego rzutu. Może również zdarzyć się sytuacja, że postać otrzyma dwie przeciwstawne cechy – czyli na przykład przekleństwo mięczak i błogosławieństwo twardziel. W takiej sytuacji znoszą się one nawzajem, sprawiając że postać staje się taka, jakby nie posiadała żadnej z nich – później może jednak nabyć każdą z tych cech na nowo.

Błogosławieństwa i przekleństwa są tylko przykładami i pewnymi uproszczeniami, szczególnie na poziomie ich nazw, które skrótowo mają odnosić się do kryjącej się pod danym słowem mechaniki. Zwykle nie mają one wiele wspólnego, na przykład, z powszechnymi znaczeniami epitetów czy diagnozowalnymi chorobami. Czujcie się więc swobodnie w kwestii ich zmiany i ewentualnego przypisywania im własnych nazw.

Opis przekleństw

Agnostyk – powątpiewanie w istnienie bogów i obstawanie przy stanowisku, że nawet jeśli istnieją, to nie mają realnego wpływu na świat, a ich kapłani realizują własne interesy. WI postaci obniżona jest o 20 + k10 punktów.

Akrofobik – jeśli postać znajdzie się na wysokości większej niż 1 metr ponad powierzchnią, którą może uznać za stały grunt, musi co rundę wykonywać rzut na szok (odporność nr 4) z szansą zmniejszoną o 1 punkt na każdy metr wysokości – nieudany oznacza, iż wpada w panikę, histerię, traci świadomość itp. (decyzja MG).

Albinos – postać posiada znikome ilości pigmentu, wygląda blado, ma czerwone tęczówki i białe włosy. Osoby niewykształcone (rzut na 1/2 MD) mogą traktować ją jak dziwadło i wybryk natury, co obniża Reakcję albinosa o połowę. Ponadto postać jest wrażliwa na słońce – zbyt

Losowanie przekleństwa					
Wynik rzutu	Przekleństwo	Wynik rzutu	Przekleństwo	Wynik rzutu	Przekleństwo
01	podrostek	34	kleptoman	67	kurza ślepota
02	karzeł	35	platfus	68	idealna ofiara
03	grubas	36	obżartuch	69	wrogość zwierząt
04	bezpłodny	37	zawistny	70	rozchwiany psychicznie
05	ryzykant	38	narkoleptyk	71	niezdara
06	lizus	39	klaustrofobik	72	zapomniany przez bogów
07	hazardzista	40	akrofobik	73	łamliwe kości
08	podrywacz	41	sadysta	74	fobia
09	daltonista	42	masochista	75	astmatyk
10	piskliwy głos	43	złośliwiec	76	słaby metabolizm
11	kaprawe oczka	44	zgrywus	77	tik nerwowy
12	prawdomówny	45	skąpiec	78	alergia na zioła
13	pochopny	46	rozrzutnik	79	wpadający w tarapaty
14	prostak	47	zarozumialec	80	ofiara losu
15	słaba głowa	48	kłamca	81	cierpiący na hemofilię
16	mściwy	49	zachłanny	82	nadaktywny magicznie
17	pryszczaty	50	samotnik	83	amator
18	brudas	51	bezlitosny	84	cherlak
19	jąkała	52	alkoholik	85	słaby psychicznie
20	agnostyk	53	ćpun	86	nadwrażliwy na magię
21	debil	54	nerwus	87	garbaty
22	głupiec	55	tchórz	88	obibok
23	fajtłapa	56	krótkowidz	89	chromy
24	mugol	57	dalekowidz	90	astygmatyk
25	mięczak	58	alergik	91	wyczekiwany przez bogów
26	słabeusz	59	ramol	92	pechowiec
27	gapa	60	gaduła	93	zezowaty
28	niedomyślny	61	naiwniak	94	jednooki
29	ansomik	62	nawiedzany przez koszmary	95	jednoręki
30	chojrak	63	analfabeta	96	głuchy
31	albinos	64	monolingwistyczny	97	flegmatyk
32	odszczepieniec	65	neuropata	98	szpetny
33	nadgorliwiec	66	autokrata	99	sklerotyk
				100	wyklęty

Losowanie błogosławieństw					
Wynik rzutu	Błogosławieństwo	Wynik rzutu	Błogosławieństwo	Wynik rzutu	Błogosławieństwo
01	pobłogosławiony	34	uzdolniony	67	odporny na zaklęcia
02	szczęściarz	35	strzelec	68	odporny na szok
03	myślografik	36	obdarzony regeneracją	69	odporny na magię
04	prekognita	37	profesjonalista	70	odporny na trucizny
05	kontrola otoczenia	38	wszechstronny	71	odporny na gazy
06	retrokognityk	39	oburęczny	72	odporny na czynniki fizyczne
07	lewitacja	40	niezniszczalny	73	odporny na magnetyzm
08	jasnowidz	41	niezmordowany	74	odporny na polimorfię
09	pirokinetyk	42	odporny na przemiany	75	widzenie nocą
10	kriokinetyk	43	wyczuwający magię	76	intuicjonista
11	wróżbita	44	kompensata	77	zabójca olbrzymów
12	czarna mowa	45	końskie zdrowie	78	odporny na gorąco
13	elektrokinetyk	46	pamięć fotograficzna	79	odporny na chłód
14	fechmistrz	47	czujący zachwianie równowagi	80	czujny
15	medium	48	znachor	81	chyży
16	twardziel	49	odporny na choroby	82	poliglota
17	siłacz	50	odporny na zmęczenie	83	empata
18	akrobata	51	przenikliwy wzrok	84	mocna głowa
19	szybki	52	regeneracja many	85	odczytywanie magii
20	geniusz	53	pewne ręce	86	odporny na głód
21	mędrzec	54	gibki	87	odporny na pragnienie
22	magik	55	wytrzymały	88	kozak
23	fanatyk	56	mocarz	89	mediator
24	ulubieniec bogów	57	ekwilibrysta	90	znawca charakterów
25	elokwentny	58	chybki	91	urodzony kupiec
26	piękniś	59	inteligent	92	bywały
27	telekinetyk	60	nestor	93	orator
28	telepata	61	sztukmistrz	94	imitator
29	skupiony	62	powabny	95	potrzebujący mniej snu
30	zahartowany	63	wygadany	96	sokoli wzrok
31	hipnotyzer	64	świętoszek	97	nadzwyczajny węch
32	wieszcz	65	odporny na iluzję	98	nadzwyczajny słuch
33	zdolniacha	66	odporny na sugestię	99	długowieczny
				100	geniusz arytmetyczny

długie przebywanie w bezpośrednim blasku promieni słonecznych powoduje reakcję alergiczną skóry (o konsekwencjach decyduje MG).

Alergia na zioła – metabolizm postaci nie radzi sobie z ziołami. Mało że efekty ich zażywania nie działają na postać, to jeszcze musi ona wykonać rzut na połowę odporności nr 6 – nieudany oznacza otrzymanie 20 + k10 obrażeń oraz wymioty.

Alergik – co sesję postać ma 10% szansy na uaktywnienie choroby uczuleniowej, której efekt jest analogiczny do działania w trudnych warunkach – postać ma ograniczoną do połowy szansę powodznia wszelkich testów.

Alkoholik – niebywały pociąg do napojów alkoholowych, skutkujący ciągłym upijaniem się. W sytuacji gdy alkoholik nie ma dostępu do trunku, po k10 dniach następuje redukcja jego MD i INT do połowy. Współczynniki wracają do normalnego poziomu, gdy postać ponownie się upije.

Amator – postać nie radzi sobie w posługiwaniu się narzędziami – jej bazowe biegłości w broniach obniżone są o 10 + k10 punktów.

Analfabeta – postać nie potrafi opanować trudnej sztuki czytania i pisania. Nie może zostać czarodziejem, tylko w skrajnych przypadkach ukończy szkolenie kleryczne.

Ansomik – postać nie czuje smaków i zapachów. Nie jest w stanie wykryć niczego za pomocą tych zmysłów – np. trucizny w posiłku, czy gazu w otaczającym ją powietrzu.

Astmatyk – postać cierpi z powodu chronicznego kaszlu, jej startowa odporność nr 7 jest obniżona o połowę.

Astygmatyk – postać ma problem z oceną odległości, co odbija się podczas ataków dystansowych. Trafienie postaci, podczas używania broni strzeleckich lub miotanych, obniżone jest o 20 + k10 punktów.

Autokrata – postać ma mocno wpojoną hierarchię społeczną. Jest służalcza wobec wyższych stanem i arogancka wobec wszystkich o niższym statusie.

Bezlitosny – postać nie okazuje żadnego współczucia innym, którzy znajdują się w jej mocy – jest bezlitosna dla jeńców, dobija pokonanych wrogów i bez wahania krzywdzi innych.

Bezpłodny – postać nie może posiadać naturalnego potomstwa i mimo odczuwania podniecenia, nie jest w stanie odbyć stosunku seksualnego.

Brudas – postać nie dba o czystość i higienę – nie mają one dla niej żadnego znaczenia. Skutkiem tego jej PR jest zmniejszona o 20 + k10 punktów.

Cherlak – postać jest szczególnie podatna na czynniki fizyczne – jej bazowa odporność fizyczna jest obniżona o 10 + k10 punktów.

Chojrak – każde pole jest dobre do rozpoczęcia rywalizacji – postać jest skłonna do popisów, przechwałek i szranek, szczególnie z autorytetami w danej dziedzinie. Może np. dążyć do pojedynku z osobą uważaną za mistrza posługiwania się jakimś rodzajem broni.

Chromy – postać porusza się z prędkością równą połowie tego, co wynika z jej współczynników. Dodatkowo jej PR zmniejszona jest o 2k10 punktów.

Cierpiący na hemofilię – postać cierpi na rzadką chorobę genetyczną krwi – wszelkie efekty leczące (samozdrowienie, efekty czarów, mikstur itp.) działają na nią z połową mocy.

Ćpun – postać przy każdej możliwej okazji dąży do zażycia określonego narkotyku oraz posiadania jego zapasu. Po upływie działania specyfiku postać przez k10 dni ma obniżoną INT lub MD (na zmianę) o połowę.

Dalekowidz – postać ma problem z dostrzeżeniem szczegółów rzeczy znajdujących się bliżej niż w odległości 1/10 SZ w metrach.

Daltonista – postać nie jest w stanie rozróżniać kolorów. W określonych sytuacjach MG ma prawo zarządzić rzut na połowę odporności nr 1, a jeśli nie będzie on udany, postać nie spostrzeże lub nie zwróci uwagi np. na namalowany znak czy symbol.

Debil – postać nie błyszczy intelektem i ma wyraźne problemy z kojarzeniem faktów. Jej INT jest na stałe obniżona o 10 + k10 punktów.

Fajtłapa – postać jest niezdarna i niezaradna, potyka się o własne nogi i obija się o mijane przeszkody. Jej ZR obniżona jest na stałe o 20 + k10 punktów.

Flegmatyk – startowa SZ postaci jest na stałe obniżona do połowy (rasowa, profesyjna i dorzuty).

Fobia – postać cierpi na irracjonalny lęk przed czymś (rasą, potworem, zdarzeniem) w przypadku zetknięcia się z tym czynnikiem lub na samą sugestię, że może on wystąpić, wykonuje rzut na połowę odporności nr 2 – nieudany oznacza, że wszelkie testy należy wykonywać obniżone o 20 punktów, do czasu usunięcia czynnika.

Gaduła – postać ma zbyt długi język. Podczas rozmów z innymi, musi wykonać rzut na połowę odporności nr 2 – jeśli nie będzie on udany, mimochodem może wyjawić jakiś sekret.

Gapa – postać obdarzona jest słabym refleksem i niezbyt szybko dostrzega co się dzieje wokół. Jej SZ obniżona jest o 20 + k10 punktów.

Garbaty – PR i ZR postaci są na stałe obniżone o 10 + k10 punktów.

Głuchy – postać niczego nie słyszy. Nie ma możliwości rzucania czarów oraz dwukrotnie łatwiej ją zaskoczyć.

Głupiec – przez całe życie postać niczego się nie nauczyła i powtarza frazesy zasłyszane w młodości. Jej MD jest obniżona o 10 + k10 punktów.

Grubas – postać cierpi na nadmierną otyłość. Jej wylosowana waga jest dwukrotnie większa, co prowadzi do odpowiedniej modyfikacji SF, ŻYW, SZ i ZR.

Hazardzista – postać chętnie poddaje się wszelkim wyzwaniom – dotyczy to zarówno gier, jak i innych form współzawodnictwa.

Idealna ofiara – postać swoim wyglądem prowokuje przeciwników – w przypadku ataku na grupę, w której się znajduje, ma dwukrotnie większą szansę na to, że to właśnie ona będzie pierwszym celem ataku.

Jąkała – postać ma duże trudności z wyrażaniem myśli za pomocą słów – zacina się i powtarza poszczególne sylaby, co obniża jej CH o 20 + k10 punktów.

Jednooki – sprawia, że postać ma o 20 punktów zmniejszoną SZ, ponadto wszelkie podjęte przez nią działania są wolniejsze o 1 segment.

Jednoręki – postać posiada jedną rękę w formie nierozwiniętego lub uschniętego kikita, co sprawia, że jej SF, ZR i UM są mniejsze o 1/4. Dodatkowo postać nie może walczyć za pomocą broni półtoraręcznych i dwuręcznych.

Kaprawe oczka – postać ma małe, zaczerwienione, rozbiegane i ropiejące oczy, co nadaje jej twarzy wrażenie nieszczerej i utrudnia wzbudzenie zaufania u postronnych. Handlowanie postaci spada o 10 + k10 punktów.

Karzeł – postać jest bardzo niska. Jej wzrost jest o 20 + k10 cm mniejszy od wartości minimalnej dla danej rasy. Dodatkowo o połowę tej wartości spada jej SZ.

Klaustrofobik – przebywając w zamkniętej przestrzeni, postać musi co 10 rund wykonywać rzut na szok (odporność nr 4) – nieudana próba oznacza, iż wpada w panikę, histerię, traci świadomość itp. (decyzja MG).

Kleptoman – postać czuje niepohamowaną chęć przywłaszczania sobie cudzych rzeczy. Aby obronić się przed pokusą należy wykonać test na 1/10 odporności nr 2.

Kłamca – bez specjalnego powodu i sensu postać okłamuje wszystkie napotykane osoby. Gdy kłamstwo wyjdzie na jaw, jej CH jest obniżona do połowy.

Krótkowidz – postać ma problemy ze wzrokiem. Jest w stanie dostrzec szczegóły otaczających ją rzeczy tylko w odległości równej 1/10 SZ w metrach.

Kurza ślepota – postać nie widzi w ciemnościach i półmroku. Nie działa także jej infrawizja, jeśli ją posiada.

Lizus – postać jest fałszywym pochlebcą i stara się przypodobać wszystkim wokół. Wobec rozmówcy, któremu nie wyjdzie rzut na odporność nr 2 (sugestia) jej CH jest zwiększona o 30 + k10 punktów. Jeśli rzut wyjdzie, CH postaci jest o połowę mniejsza. Jeśli ułomność jest znana rozmówcy, MG może stosować modyfikatory rzutu lub autoamtycznie uznać jego powodzenie.

Łamliwe kości – postać cierpi na genetyczną chorobę kości – przy każdym upadku z minimum 2 metrów oraz po każdym ciosie zadanym bronią obuchową (niewyparowanym), ma 10% szansę na złamanie jakiejś kości.

Masochista – postać lubi ból i ciągle dąży do jego odczuwania.

Mięczak – postać jest bardzo podatna na zranienie i kiepsko radzi sobie z bólem. Jej ŻYW obniżona jest o 20 + k10 punktów.

Monolingwistyczny – postać ma duże trudności z opanowaniem języków innych ras. Ma o połowę mniej biegłości językowych.

Mugol – postać nie potrafi obchodzić się z magią i nie ma pojęcia o jej używaniu. Jej UM są obniżone o 30 + k10 punktów.

Mściwy – postać zawsze dąży do odpłacenia innym pięknym za nadobne, nie potrafiąc przy tym odpuścić. Szansę opanowania się określa 1/10 odporności nr 2.

Nadaktywny magicznie – postać jest nadaktywna magicznie, co oznacza, że Punkty Magii w jej rękach robią się niestabilne. Wszelkie działania związane z operowaniem PM (np. rzucanie czarów) zużywają ich dwukrotnie więcej.

Nadgorliwiec – nieuświadomione poczucie niższości postaci jest zakorzenione tak głęboko, że przenosi je ona na mniejszości (jednostki słabe, przegrane, odpychające itp.) i na każdym kroku to podkreśla, biorąc je w obronę, nawet gdy nie zostanie o to proszona. W efekcie powoduje to obniżenie CH postaci o połowę względem zarówno tych, których broni, jak i tych, przed którymi broni.

Nadwrażliwy na magię – przed działaniem wszelkich czarów postać broni się tylko na połowę wymaganej odporności.

Naiwniak – postać jest bardzo łatwowierna. Jeśli nie powiedzie jej się rzut na połowę odporności nr 2, uwierzy we wszystko, co usłyszy i będzie przekonana o prawdziwości tych słów.

Narkoleptyk – postać musi spać dwukrotnie dłużej niż to przyjęte, inaczej dwukrotnie szybciej się męczy. Ponadto, jeżeli nie jest zajęta aktywnym działaniem fizycznym, może zapaść w nagły sen – obrona przed tym następuje poprzez udany rzut na połowę odporności nr 4.

Nawiedzany przez koszmary – postać cierpi na nieustające i bardzo realistyczne nocne koszmary. Po każdej nocy wykonuje rzut na 1/2 odporności nr 1 – jeśli będzie on nieudany, postać jest zmęczona i podenerwowana, jej wytrzymałość na zmęczenie jest tego dnia o połowę niższa.

Nerwus – postać bardzo szybko się irytuje i popada w agresję – także gdy powód irytacji jest nieracjonalny lub wręcz zmyślony. W praktyce oznacza to, że napotkane osoby traktuje jakby miały połowę CH i ewentualnie PR.

Neuropata – postać posiada nadwrażliwą skórę, przez co jej naturalne wyparowania i Obrona spadają do zera. W przypadku ras, które nie posiadają tych bonusów, przypadłość ta ogranicza możliwość używania zbroi – w praktyce może nosić wyłącznie zbroje lekkie, które nie ograniczają współczynników bardziej niż o 1/2.

Niedomyślny – Intuicja postaci jest równa 1/20 INT, ponadto nigdy nie może być wyższa niż 5 punktów.

Niezdara – postaci wszystko leci z rąk – w chwili nieuwagi (decyduje MG), musi wykonywać rzut na połowę aktualnej ZR, w przeciwnym razie wypuszcza z rąk trzymany przedmiot.

Obibok – postać całe życie unika wszelkiej pracy, przez co czasochłonne czynności zabierają jej dwukrotnie więcej czasu. W praktyce oznacza to także o połowę mniej zawodów (minimalnie 1).

Obżartuch – z powodu zwiększonej przemiany materii, postać musi jeść dwukrotnie więcej niż inni, w przeciwnym razie bardzo szybko słabnie i popada w zmęczenie.

Odszczepieniec – postać nie jest uznawana lub jest odrzucana przez własną rasę, prawdopodobnie z uwagi na wygląd. W stosunku do innych ras nie ma to konsekwencji, ale ze strony przedstawicieli tej samej rasy spotyka ją wrogość, niechęć lub – w najlepszym przypadku – traktowana jest jakby jej Reakcja była o połowę niższa.

Ofiara losu – podczas losowania krytycznych efektów oddziałujących na tę postać, zawsze wybiera się kolejny, bardziej dotkliwy (niekorzystny) wynik.

Pechowiec – postać, podczas testowania wykonywanych akcji, ma zawsze szansę mniejszą o 10 punktów. Jednocześnie o połowę zmniejsza się jej szansa na trafienie krytyczne (także krytyczne pudło).

Piskliwy głos – postać ma bardzo wysoki i piskliwy głos, który wywołuje wesołość u spotykanych osób. Zastraszanie postaci spada o 10 + k10 punktów.

Platfus – SZ postaci zmniejsza się o 10 + k10 punktów, dodatkowo ma ona połowę zmniejszoną prędkość poruszania się.

Pochopny – postać plecie, co jej ślina na język przyniesie, jeszcze zanim zdąży dobrze zastanowić się, co mówi. Jej Dyplomacja spada o 10 + k10 punktów.

Podrostek – postać wygląda na dużo młodszą, niż jest w rzeczywistości, przez co nie jest traktowana poważnie. Ponadto wyruszyła w podróż jeszcze przed osiągnięciem pełnoletności dla swojej rasy. W praktyce oznacza to obniżenie jej wieku o k10 lat (lub więcej – decyduje MG).

Podrywacz – postać stara się uwieść wszystkie osoby płci przeciwnej, jakie spotka na swojej drodze. Jeśli jest znana, uważa się ją za erotomana i ma o połowę obniżone rzuty na Reakcję.

Prawdomówny – postać zwyczajnie nie potrafi kłamać. Kiedy próbuje to robić, zaczyna się jąkać, pocić i uciekać wzrokiem. Oszukiwanie postaci spada o 10 + k10 punktów.

Prostak – postać nie potrafi zachować się w towarzystwie, tak samo traktując kolegów od alkoholu jak i władców. Nie ma zahamowań, przez co jej Obycie spada o 10 + k10 punktów.

Pryszczaty – postać ma widoczne na twarzy pryszcze lub blizny po przebytej w młodości chorobie skóry, przez co jej PR obniżona jest o 10 + k10 punktów.

Ramol – postać starzeje się dwa razy szybciej niż inni. Do jej wieku startowego należy dopisać 5 + k10 dodatkowych lat, ponadto co roku dopisuje się jej dodatkowy rok (razem dwa lata).

Rozchwiany psychicznie – postać jest bardzo podatna na choroby psychiczne, a jej Granica Normalności jest o połowę niższa, niż wynika to ze współczynników.

Rozrzutnik – postać nie dba o pieniądze i wydaje je przy każdej nadarzającej się okazji.

Ryzykant – postać wyszukuje i pcha się w objęcia niebezpieczeństwa – w przypadku, gdy testuje odporność na strach, ma prawo powtórzyć nieudany rzut (ale nie dotyczy to strachu wywołanego magicznie).

Sadysta – postać czerpie przyjemność, zadając ból innym. Wyszukuje nowe sposoby na dręczenie innych.

Samotnik – postać szybko irytuje się w towarzystwie więcej niż trzech osób. Jeśli towarzyszy jest więcej, lub znajduje się w tłocznym miejscu, to o 10 punktów ma obniżoną szansę powodzenia wszystkich testów.

Skąpiec – postać pragnie gromadzić pieniądze i zazdrośnie ich strzeże. W uzasadnionych przypadkach przypadłość może dotyczyć także innych dóbr materialnych.

Sklerotyk – postać ma tendencje do zapominania wszelkiej przyswojonej wiedzy. Jej MD obniżona jest do połowy, ponadto wszelkie przyrosty MD także będą obniżone do połowy.

Słaba głowa – postać ma małą tolerancję na alkohol, skutkującą szybkim popadaniem w upojenie. Podczas spożywania napojów alkoholowych, odporność nr 4 postaci traktuje się jak o połowę mniejszą.

Słabeusz – postać jest słaba i szybko się męczy. Jej SF jest obniżona o 30 + k10 punktów.

Słaby metabolizm – postać cierpi na przewlekłe problemy gastryczne, ponadto posiada tylko połowę startowej odporności nr 6.

Słaby psychicznie – postać jest szczególnie podatna na czynniki psychiczne – jej bazowa odporność psychiczna jest obniżona o 10 + k10 punktów.

Szpetny – postać jest brzydka lub została okaleczona na twarzy, co o połowę zmniejsza jej PR i wszystkie jej późniejsze przyrosty. O 10 punktów ma za to zwiększone Zastraszanie.

Tchórz – postać, na potrzeby testów strachu, ma do połowy obniżoną odporność nr 2. Ponadto, w sytuacjach zagrożenia, nawet gdy nie trzeba jej testować, MG może zarządzić test, aby sprawdzić czy postać nie ucieknie. Jeśli test się nie powiedzie, a postać nie ma możliwości ucieczki, musi wykonać rzut na szok (odporność nr 4) albo traci przytomność na k10 rund.

Tik nerwowy – postać cierpi na jakiś rodzaj tiku nerwowego. Oznacza to obniżenie CH o 10 + k10 punktów i konieczność wykonywania określonego niekontrolowanego ruchu ciała.

Wpadający w tarapaty – postać ma ogromnego pecha mówienia i czynienia rzeczy niewłaściwych w najgorszym do tego momencie. Szansa na krytycznego pecha podczas rzutu jest zawsze dwukrotnie większa.

Wrogość zwierząt – postać źle wpływa na zwierzęta – stają się one nerwowe i agresywne – mogą nawet okazywać wrogość i zaatakować.

Wyczekiwany przez bogów – postać ma dwukrotnie większą szansę na śmierć ostateczną, co oznacza zmniejszenie do połowy odporności nr 4 podczas testów wskrzeszania.

Wyklęty – postać ma obniżone wszystkie współczynniki o 10 + k10 punktów.

Zachłanny – postać pragnie zagarniać dla siebie wszystkie cenne przedmioty, jakie znajdą się w jej zasięgu. Nie oznacza to jednak ich kradzieży.

Zapomniany przez bogów – postać ma tylko połowę wartości współczynnika Zauważenie (1/20 WI), ponadto nie może on nigdy być wyższy niż 5 pkt.

Zarozumialec – postać wywyższa się ponad innych i wszystkich traktuje z góry. Zawsze gdy trzeba testować jej Reakcję, wykonuje się dwa rzuty i wybiera gorszy wynik.

Zawistny – postać nienawidzi wszystkiego, co posiada wizerunek silnego, dobrego i pełnego sukcesów. Uparcie dąży do jego pogrążenia czy pokonania.

Zezowaty – postać ma obniżoną PR o 10 + k10 punktów, poza tym podejmowane przez nią akcje mają o 1 segment większe opóźnienie.

Zgrywus – postać znana jest z tego, że robi innym głupie żarty. Wobec osób, które o tym wiedzą, ma o połowę obniżoną CH.

Złośliwiec – postać jest złośliwa i na każdym kroku uprzykrza innym życie. Wobec osób, które o tym wiedzą, ma o połowę obniżoną PR.

Opis błogosławieństw

Akrobata – postać ma maksymalną startową ZR, podniesioną dodatkowo o 20 + k10 punktów.

Bywały – postać ma naturalną zdolność wtapiania się w otoczenie społeczne, w którym się znajdzie, dzięki czemu jej Obycie wzrasta o 10 + k10 punktów.

Chybki – SZ postaci na stałe zwiększona jest o 20 + k10 punktów.

Chyży – postać ma naturalny talent do biegania, dzięki czemu prędkość jej biegu jest dwa razy większa, niż wynika to ze współczynników.

Czarna mowa – postać posiada nadzwyczajną zdolność posługiwania się językiem zwanym dawną mową – przy jego pomocy może porozumiewać się m. in. z posiadającymi inteligencję martwiakami. Nie ma potrzeby wydawania na nią dodatkowej biegłości językowej.

Czujący zachwianie równowagi – postać, skupiając się, może wyczuwać istoty ewidentne oraz wykrywać działanie ewidentnej magii. Jeśli kiedyś nabędzie podobnej umiejętności, będzie potrafiła robić to automatycznie, bez potrzeby skupiania uwagi.

Czujny – postać jest szczególnie wyczulona na to, co dzieje się dookoła, nawet gdy zajmuje się czym innym lub jej uwaga jest odwracana. Dzięki temu ma prawo wykonać dwa rzuty na zaskoczenie i wybrać lepszy rezultat.

Długowieczny – postać może dożyć wieku o 20 + k10 większego, niż wynika to z opisu jej rasy. Starość rozpoczyna się od połowy tej wartości, jednak nie wykonuje rzutów sprawdzajacych, czy umarła ze starości. Możliwe jest oczywiście zabicie takiej postaci.

Ekwilibrysta – ZR postaci na stałe zwiększona jest o 20 + k10 punktów.

Elektrokinetyk – postać posiada zdolność wzniecania elektryczności siłą woli (konieczny kontakt z powierzchnią ciała) oraz przyciągania małych metalowych przedmiotów. Im dłużej postać pozostaje skupiona, tym wyładowanie lub siła przyciągania są większe – jednak samoistnie moc elektrokinezy jest zbyt słaba, aby zadać komuś obrażenia.

Elokwentny – postać świetnie się wysławia i posiada maksymalną startową wartość CH, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 punktów.

Empata – postać bezbłędnie potrafi wyczuć nastrój innych i wykorzystać go do swoich celów, dzięki czemu współczynniki społeczne ma zwiększone o 10 + k10 pkt.

Fanatyk – postać ma maksymalną startową WI, podniesioną dodatkowo o 20 + k10 punktów. Przy losowaniu kar zsyłanych przez bogów (także przekleństw) może odjąć 10 punktów od osiągniętego wyniku.

Fechmistrz – postać ma maksymalne startowe biegłości w wybranch broniach, zwiększone dodatkowo o k10 punktów (każda startowa biegłość to osobny dorzut).

Geniusz – postać ma maksymalną startową INT, podniesioną dodatkowo o 20 + k10 punktów.

Geniusz arytmetyczny – postać posiada zdolność szybkiego liczenia nawet bardzo dużych liczb – praktycznie natychmiast jest w stanie podać prawidłową odpowiedź na skomplikowane matematyczne działanie. Dzięki temu zyskuje 20 punktów do szansy wyceny lub szacunku oraz dodatkowe 10 punktów do wszelkich testów hazardu.

Gibki – jeśli postać nie jest w żaden sposób ograniczona, jej obronę liczy się z pełnej ZR. Ograniczenie dotyczy zarówno noszonej zbroi, jak i innego obciążenia.

Hipnotyzer – za pomocą głosu i dodatkowych elementów (np. wahadełka) postać ma możliwość uśpienia aktywności umysłu innej osoby na 10k100 rund i przejecia nad nią kontroli. Ofiara, jeśli dobrowolnie nie poddaje się hipnozie, ma prawo wykonać rzut na odporność nr 1. W hipnozie można wykonywać nieskomplikowane czynności, a jej działanie przerywa hipnotyzer lub silny bodziec, np. ból.

Imitator – postać posiada zdolność imitowania odgłosów za pomocą własnego organu mowy – może naśladować głos i akcent innej osoby lub udawać zwierzęta. Bardziej skomplikowane próby wymagają udanego rzutu na 1/10 MD + 1/10 INT + 1/10 CH.

Inteligent – INT postaci na stałe zwiększona jest o dodatkowe 20 + k10 punktów.

Intuicjonista – postać cechuje się nadzwyczajną lotnością umysłu, co w praktyce oznacza, że jej Intuicja jest dwukrotnie większa (2/10 INT).

Jasnowidz – postać posiada zdolność widzenia osób i przedmiotów na odległość – wymaga to skupienia się minimum całą rundę, wykonania rzutu na 1/2 UM i posiadania przedmiotu, należącego do danej osoby lub ściśle związanego z szukanym przedmiotem (np. jego fragment). Szczegóły nie są ostre, MG może opisać otoczenie szukanego obiektu, ale bez wdawania się w niuanse. Zdolność bardzo wyczerpuje postać, ponowne jej użycie możliwe jest dopiero po upływie 24 godzin.

Kompensata – podczas rzucania czarów postać podłącza się do otaczających ją strumieni magii, dzięki czemu zużycie PM z jej zasobów jest o połowę mniejsze.

Kontrola otoczenia – postać posiada naturalną zdolność, podobną do kontroli otoczenia niektórych istot. Dzięki niej jest świadoma nowych elementów w promieniu 1/10 SZ w metrach i identyfikuje ich rodzaj (np. rasę), intencje względem siebie oraz ewidentność. Ponadto potrafi określić ich liczbę, odległość i prędkość, bez potrzeby używania wzroku (a więc także niewidzialne). Tę zdolność ograniczają wszelkie stałe przeszkody.

Końskie zdrowie – wszelkie czynniki leczące (także zdrowienie) działają na postać dwukrotnie silniej.

Kozak – postać swoim stylem bycia i zachowaniem sprawia wrażenie, że kontroluje każdą sytuację, dzięki czemu jej Zastraszanie wzrasta o 10 + k10 punktów.

Kriokinetyk – postać posiada zdolność zamrażania siłą woli (konieczny kontakt z powierzchnią ciała) oraz obniżania temperatury przedmiotów lub zamrażania niewielkiej ilości cieczy. Im dłużej postać pozostaje skupiona, tym spadek temperatury lub ilość zmrożonej substancji jest większa – jednak samoistnie moc kriokinezy jest zbyt słaba, aby zadać komuś obrażenia.

Lewitacja – postać posiada naturalną zdolność do zawiśnięcia w powietrzu (ale nie latania, czy przemieszczania się). W przypadku spadania lewitacja możliwa jest dopiero po upływie około rundy i udanym rzucie na 1/2 UM.

Magik – postać ma maksymalne startowe UM podniesione dodatkowo o 20 + k10 punktów.

Mediator – postać posiada naturalną zdolność zjednywania do siebie innych i przemawiania do ich racji, dzięki czemu Dyplomacja wzrasta jej o 10 + k10 punktów.

Medium – postać posiada zdolność ograniczonej komunikacji z duszami zmarłych (o ile wcześniej dusza nie została zniszczona podczas nieudanego wskrzeszania), pozwalającą na zadanie pytania, na które odpiwedź może brzmieć: „tak", „nie", „nie wiem". Aby nastąpiło połączenie, medium musi mieć kontakt z ciałem lub osobistym przedmiotem zmarłego oraz wykonać udany rzut na 1/10 WI. Zdolność jest bardzo wyczerpująca i kolejne jej użycie jest możliwe dopiero po 24 godzinach.

Mędrzec – postać posiada maksymalną startową MD podniesioną dodatkowo o 20 + k10 punktów.

Mocarz – SF postaci na stałe zwiększona jest o 30 + k10 punktów.

Mocna głowa – postać łatwo przyswaja nawet duże ilości alkoholu, dzięki czemu kary do rzutów na upojenie alkoholowe są dwukrotnie niższe.

Myślografik – postać posiada zdolność umieszczania swoich myśli w umyśle innych osób. W ten sposób można zmienić jakiś fakt w pojedynczym wspomnieniu postaci (np. raz zasłyszane imię), dodać nieznaną wcześniej informację (postać będzie przekonana o jej prawdziwości) lub wymazać wspomnienia z ostatnich k10 rund. Aby ta zdolność zadziałała myślografik musi zbliżyć się czołem do czoła ofiary i wykonać udany rzut na 1/2 UM. Ofiara broni się rzutem na 1/2 odporności nr 2.

Nadzwyczajny słuch – postać ma fenomenalny słuch. Posiada możliwość skutecznego nasłuchiwania w odległości równej jej SZ w metrach.

Nadzwyczajny węch – postać ma fenomenalny węch, podobny do węchu niektóych zwierząt. Skupiając się, może wyczuć zapachy z odległości równej jej SZ w metrach i podążać ich śladem.

Nestor – Mądrość postaci na stałe zwiększona jest o 20 + k10 punktów.

Niezmordowany – po wyjściu z agonii postać wraca do normalnego funkcjonowania po k100 rundach.

Niezniszczalny – rany postaci samoistnie się zasklepiają, co sprawia, że agonia nigdy się jej nie pogłębia. Niemożliwa jest więc śmierć od wykrwawienia.

Obdarzony regeneracją – postać posiada zdolność do regeneracji 1 punktu obrażeń na 6 rund (minuta). Regeneracja przebiega w każdych warunkach, a ponadto zatrzymuje agonię, jeśli nie przekroczyła ona 1/2 ŻYW poniżej zera.

Oburęczny – postać w pełni sprawnie posługuje się zarówno prawą, jak i lewą ręką, więc może używać ich zamiennie. Trzymanie w drugiej ręce jakiegoś przedmiotu pozwala wykorzystywać go do dodatkowej obrony (o jej wielkości decyduje MG).

Odczytywanie magii – postać posiada nadnaturalną zdolność czytania magii, dzięki czemu jest w stanie odczytywać zapisane na pergaminach zaklęcia z dwukrotnie większą szansą (2/10 UM). Jeśli posiada umiejętność czytania magii, szansa jej wykorzystania wzrasta o 1/10 UM.

Odporny na chłód – postać jest niewrażliwa na chłód i mróz, dzięki czemu może wytrzymać takie warunki bez odpowiedniej odzieży i nie podlega z tego powodu żadnym ograniczeniom.

Odporny na choroby – postać posiada naturalną odporność na choroby oraz trucizny i jady – jej odporność nr 6 jest zwiększona o 10 + k10 punktów. Dodatkowo dwa

razy szybciej dochodzi do siebie po dolegliwosciach wynikających z wystawienia organizmu na te czynniki.

Odporny na czynniki fizyczne – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na czynniki fizyczne, takie jak wysoka i niska temperatura oraz kwas. W praktyce oznacza to podniesienie o 20 + k10 punktów odporności nr 8 oraz możliwość wykonania powtórnego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na gazy – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na gazy, wyziewy i zionięcia. W praktyce oznacza to podniesienie o 20 + k10 punktów odporności nr 7 oraz możliwość wykonania powtórnego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na głód – postać jest naturalnie odporna na głód i może przetrwać bez jedzenia dwukrotnie dłużej niż normalnie (2/10 ŻYW w dniach). Poza tym efekty niedożywienia mają o połowę mniejszą moc.

Odporny na gorąco – postać jest niewrażliwa na wysokie temperatury, dzięki temu może przetrwać duże nasłonecznienie itp. bez odpowiednich zabezpieczeń i nie podlega z tego powodu żadnym ograniczeniom.

Odporny na iluzję – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na iluzję i hipnozę. W praktyce oznacza to podniesienie o 20 + k10 punktów odporności nr 1 oraz możliwość wykonania powtórnego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na magię – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na energię magiczną i nekromancję. W praktyce oznacza to podniesienie o 20 + k10 punktów odporności nr 5 oraz możliwość wykonania powtórnego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na magnetyzm – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na elektryczność i magnetyzm. W praktyce oznacza to podniesienie o 20 + k10 punktów odporności nr 9 oraz możliwość wykonania powtórnego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na polimorfię – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na polimorfię i petryfikację. W praktyce oznacza to podniesienie o 20 + k10 punktów odporności nr 10 oraz możliwość wykonania powtórnego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na pragnienie – postać jest naturalnie odporna na pragnienie i może przetrwać bez wody dwa razy dłużej niż normalnie (1/10 ŻYW w dniach). Poza tym efekty odwodnienia mają o połowę mniejszą moc.

Odporny na przemiany – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na przemiany półboskie i boskie. W praktyce oznacza to, że rzuty obronne przeciwko przemianom wykonuje się na całą wartość odporności, a nie jej dziesiątą część.

Odporny na sugestię – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na strach i sugestię. Oznacza to podniesienie o 20 + k10 punktów odporności nr 2 oraz możliwość wykonania drugiego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na szok – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na szok i paraliż umysłu. W praktyce oznacza to podniesienie o 20 + k10 punktów odporności nr 4 oraz możliwość wykonania powtórnego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na trucizny – postać posiada naturalnie zwiększoną odporność na trucizny, jady i choroby. W praktyce oznacza to podniesienie o 20 + k10 punktów odporności nr 6 oraz możliwość wykonania powtórnego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na zaklęcia – postać posiada większą odporność na zaklęcia, przekleństwa i klątwy, co oznacza podniesienie o 20 + k10 pkt. odporności nr 3 oraz możliwość wykonania drugiego rzutu na tę odporność, jeśli poprzedni nie był udany.

Odporny na zmęczenie – postać jest naturalnie odporna na wysiłek fizyczny i zmęcznie, dzięki czemu może wytrzymać duże obciążenie organizmu dziesięciokrotnie dłużej, niż inne osoby. Ponadto jej ŻYW wzrasta o 20 + k10 punktów oraz ma o połowę zmniejszone skutki czrów wywołujących zmęczenie itp.

Orator – postać bardzo sugestywnie potrafi wyrazić swoje myśli, dzięki czemu w aspektach związanych ze sztuką oddziałuje na inne osoby z CH dwukrotnie wyższą od aktualnie posiadanej.

Pamięć fotograficzna – postać posiada fotograficzną pamięć, jest w stanie dokładnie i ze szczegółami opisać raz widziany obraz, a jeśli posiada zdolności artystyczne, także go narysować, wyrzeźbić itp.

Pewne ręce – postać nie posiada ograniczeń spowodowanych wykonywaniem czynności (np. walką) w trudnych warunkach.

Piękniś – postać posiada maksymalną startową PR podniesioną dodatkowo o 20 + k10 punktów.

Pirokinetyk – postać posiada zdolność wzniecania ognia siłą woli (konieczny kontakt z powierzchnią ciała) oraz podnoszenia temperatury przedmiotów lub zmiany kierunku ognia. Im dłużej postać pozostaje skupiona, tym wzrost temperatury lub ogień są większe – jednak samoistnie moc pirokinezy jest zbyt słaba, aby zadać komuś obrażenia – umożliwia jednak podpalenie czegoś.

Pobłogosławiony – przed urodzeniem postać została pobłogosławiona darem obfitości – podczas tworzenia postaci ma prawo dwukrotnie wykonać każdy rzut i wybrać lepszy rezultat.

Poliglota – postać cechuje się niebywałą łatwością uczenia się języków, co w praktyce oznacza, że posiada dwa razy więcej startowych biegłości językowych. Dodatkowo jej nauka nowych języków trwa dwukrotnie krócej i posiada nielimitowaną możliwość uczenia się języków z grupy ras dzikich.

Potrzebujący mniej snu – postać dwa razy słabiej odczuwa zmęczenie spowodowane brakiem snu. Aby w pełni wypocząć, potrzebuje o połowę mniej snu.

Powabny – PR postaci jest na stałe zwiększona o 20 + k10 punktów.

Prekognita – postać posiada niekontrolowaną zdolność widzenia obrazów z przyszłości, ale to od MG zależy jak często występują i co przedstawiają.

Profesjonalista – wszelkie wyuczone przez postać zawody są opanowane minimum na poziomie specjalisty.

Przenikliwy wzrok – postać posiada zdolnośc widzenia istot i przedmiotów niewidzianych i eteralnych, ponadto jest w stanie dostrzegać poprzez mgłę, dym itp.

Regeneracja PM – postać regeneruje 1 dodatkowy Punkt Magii dziennie, bez względu na to, co robi.

Retrokognityk – postać posiada niekontrolowaną zdolność widzenia obrazów z przeszłości, ale od MG zależy jak często występują i co przedstawiają. Zwykle są one powiązane z miejscem, w którym znajduje się postać.

Siłacz – postać posiada maksymalną startową SF podniesioną dodatkowo o 30 + k10 punktów.

Skupiony – postać ma o 10 + k10 punktów zwiększoną bazową odporność psychiczną.

Sokoli wzrok – postać widzi na odległość dwa razy większą, niż wynika to z jej współczynników.

Szczęściarz – postać ma prawo dodać 10 punktów do każdego testu na powodzenie wykonywanej czynności. Dodatkowo ma dwukrotnie większą szansę na trafienie krytyczne (także w siebie).

Strzelec – postać ma o 20 + k10 punktów zwiększoną biegłość w posługiwaniu się bronią strzelecką.

Sztukmistrz – UM postaci są na stałe zwiększone o dodatkowe 20 + k10 punktów.

Szybki – postać posiada maksymalną startową SZ podniesioną dodatkowo o 20 + k10 pkt.

Świętoszek – WI postaci jest na stałe zwiększona o dodatkowe 20 + k10 punktów.

Telekinetyk – postać posiada zdolność przemieszczania obiektów za pomocą siły woli. Maksymalny ciężar, jakim jest w stanie poruszyć, wynosi 1/10 INT wyrażoną w punktach SF, zaś manipulacja jest możliwa w promieniu 1/10 SZ w metrach.

Telepata – postać posiada zdolność przekazywania myśli innym osobom, znajdującym się w zasięgu jej wzroku. Wymaga to skupienia i nie jest konieczna znajomość języka osoby, której przekazuje się wiadomość.

Twardziel – postać posiada dwukrotnie wyższą ŻYW, ponadto wszelkie jej przyrosty są dwa razy większe.

Ulubieniec bogów – postać posiada dwukrotnie większe Zauważenie, niż wynika to z jej współczynników (a więc 2/10 WI). Dodatkowo, przy okazji losowania kar zsyłanych przez bogów, może odjąć 10 punktów od osiągniętego na kościach wyniku.

Urodzony kupiec – postać budzi zaufanie i posiada dar zjednywania do siebie innych osób, podczas transakcji handlowych. Dzięki temu jej Handlowanie wzrasta o 10 + k10 punktów.

Uzdolniony – wszystkie współczynniki podstawowe postaci są zwiększone o 10 + k10 pkt.

Widzenie nocą – postać w niemagicznym mroku widzi tak samo jak w dzień.

Wieszcz – przed każdą sesją postać wukonuje rzut k100. Podczas trwania gry ma prawo zamienić dowolny rzut, jaki wykonuje własnoręcznie, na wylosowaną przed sesją wartość. Niewykorzystany rzut przechodzi na kolejną sesję (nie ma możliwości jego powtórzenia).

Wróżbita – postać, po wykonaniu udanego rzutu na 1/10 INT (astrolog ma dwukrotnie większą szansę), jest w stanie przewidzieć nadchodzące ważne wydarzenie, które może być zmienione tylko przez aktywne, nakierowane na to działanie.

Wszechstronny – postać chłonie wiedzę jak gąbka, punkty doświadczenia potrzebne na każdy kolejny POZ są zredukowane o 10%.

Wyczuwający magię – postać, skupiając się, jest w stanie określić, czy w pobliżu znajduje się jakaś aktywnie działająca magia lub silnie magiczny przedmiot. Nie może ich zlokalizować, a jedynie stwierdzić obecność w promieniu 1/10 SZ w metrach.

Wygadany – CH postaci jest na stałe zwiększona o dodatkowe 20 + k10 punktów.

Wytrzymały – ŻYW postaci jest na stałe zwiększona o dodatkowe 20 + k10 punktów.

Zabójca olbrzymów – postać szczególnie dobrze czuje się, walcząc z przeciwnikami większymi od siebie. W praktyce oznacza to dodatkowe k100 obrażeń, zadawanych każdorazowo przy trafieniu w przeciwnika, który przekracza rozmiar postaci minimum dwukrotnie.

Zahartowany – postać ma o 10 + k10 punktów zwiększoną bazową odporność fizyczną.

Zdolniacha – postać urodziła się po to, aby korzystać z wybranego rodzaju oręża – jej biegłość w wybranej grupie broni jest zwiększona o 30 + k10 punktów.

Znachor – postać posiada możliwość przywracania ŻYW za pomocą nakładania rąk. Zdolność ta zasklepia połowę posiadanych obrażeń i może leczyć niektóre choroby (decyduje MG). Proces trwa k10 rund i w połączeniu ze wzmacniającymi ziołami może mieć wielokrotnie większe efekty (nawet do całkowitego wyleczenia). W przypadku raz poważnych i śmiertelnych MG ma prawo modyfikować siłę zdolności. Ponadto postać nie ma wpływu na choroby wywołane magicznie.

Znawca charakterów – postać posiada naturalną zdolność zjednywania do siebie nnych i wykorzystywania ich słabości, dzięki czemu jej Oszukiwanie wzrasta o 10 + k10 punktów.

Co dalej?

Przed Wami druga wersja podręcznika w wersji beta, czyli wersji, która nie jest skończona, nie przeszła porządnej redakcji, ani korekty. Została ona opublikowany do dalszych testów i zawiera drobne zmiany, także te zasugerowane przez Was. Wydanie bety nie powoduje zatrzymania prac, czy anulowania projektu – a wprost przeciwnie, finalna wersja jest coraz bliżej.

Jeżeli znalazłeś jakieś błędy, nie tylko mechaniczne, ale też nieścisłości, czy choćby literówki – nie wahaj się, zgłaszaj wszystko na **kontakt@tawerna.rpg.pl**. Po to powstała beta, aby wyłapać wszystko, co przy dwudziestym czytaniu wydaje się być w porządku – a nie jest. Podobnie chętnie poznamy Twoje sugestie, więc jeśli masz jakieś i chcesz się nimi podzielić – zapraszamy do kontaktu. Zapraszamy także do bardziej bezpośrednich rozmów, które możliwe są na naszym kanale Discord: **https://discord.gg/p2QVa8e**.

Co się zmieniło?

Nowa wersja to przyrost 25% dodatkowej treści. A oto najważniejsze zmiany:

- Wprowadzono sekcję opisującą bezpieczeństwo na sesji.
- Dodano sekcję opisującą błogosławieństwa i przekleństwa zsyłane przez bogów.
- Jasne rozdzielenie zdolności (uniwersalnych) od umiejętności (profesyjnych).
- Zredukowano ciężar większości broni.
- Przemodelowano system tarcz.
- Przemodelowano system zbroi.
- Dodano sekcję z przykładowym tworzeniem postaci oraz sposobem wypełniania karty postaci.
- Usunięto zasadę uspokajania umysłu po rzuceniu zaklęcia.
- Dodano magię czarodziejską.
- Dodano magię kleryczną.
- Dodano opcjonalne efekty niektórych czarów szamańskich, związane z czarem „zaklęcie malunku".
- Dodano opcjonalne efekty niektórych czarów alchemicznych, zależne od użytego komponentu.
- Dodano opis przemian półboskich.
- Usunięto ułomności i przymioty.
- Szereg mniejszych i większych poprawek i korekt tekstu.

Czego jeszcze brakuje?

W ostatecznej wersji podręcznika znajdą się dodatkowe elementy, których w tej wersji jeszcze nie ma. Na pewno poszerzony i umieszczony w osobnym rozdziale będzie opis świata, którego szczątkowe elementy można znaleźć rozsiane w innych sekcjach (np. przy opisie bogów). Zostanie dodanych kilka kart bestiariusza (który docelowo i tak chcielibyśmy zawrzeć w osobnym tomie, czyli dodatku), kilka dodatkowych opcjonalnych mechanik, które urozmaicą zabawę, może nawet jakiś przykładowy scenariusz. Lista jest długa, ale wiele z tego, co się na niej znajduje, ma już swój pierwszy szkic i w większości nie wymaga dodatkowych testów.

Dodatki

Na następnych stronach ponownie znajdują się dodatki, które mogą okazać się przydatne w trakcie testów. Ich zawartość jest dokładnie taka sama jak w poprzedniej wersji – oczywiście z pominięciem tego, co znalazło się w poprzednich rozdziałach podręcznika. Dodatki nie zostały uporządkowane, są umieszczone „na kupie" i być może pewne zawarte w nich treści ulegną jeszcze dalszym zmianom. Dlatego nie warto przywiązywać się do zawartych tam nazw własnych, szczegółowych opisów czy współczynników. Niemniej zostały tu dodane, głównie celem tymczasowego załatania przynajmniej niektórych białych plam podręcznika.

Dodatki

O świecie

Ornwar to świat bardzo stary, którego historia toczyła się wiekami, tysiącleciami i eonami. Przesiąknięty magią, rozgrywany przez bogów i eksploatowany przez tak zwane rasy rozumne, musiał upaść. Historia jego upadku nie jest do końca znana, aczkolwiek krążą mity, że miało to związek z walką o artefakt, którego bali się nawet bogowie. W wyniku tych wszystkich wojen upadły dawne cywilizacje, bogowie zostali zapomniani, a kontynenty wypiętrzyły się na nowo.

Jednak reperkusje toczącego się sporu sięgnęły daleko poza ten świat. Walka rozgorzała na wielu przylegających sferach i półsferach egzystencji, które często rozpadały się i przenikały do miejsca zwanego dzisiaj Ornwarem. Pojawiły się pęknięcia struktury rzeczywistości, tak zwane szczeliny, przez które przedostały się do tego świata istoty wcześniej tu niespotykane – potworne magiczne bestie, łaknące krwi demony oraz nieznane dotąd martwiaki. A wszystkie opętane rządzą zawładnięcia artefaktem, który nie oszczędzał nawet bogów.

Kurzawa po wielkiej wojnie w końcu musiała opaść. Nie jest znany zwycięzca, ani los obiektu pożądania każdej ze stron, choć wiele wskazuje na to, że został zniszczony. Cywilizacje zaczęły się odradzać, a rasy rozumne znów czynią sobie ziemię poddaną. Choć w nowych królestwach, budowanych na zgliszczach dawnych imperiów, mało kto pamiętał jak Ornwar wyglądał przed zagładą, wszystko zaczęło wracać do stanu sprzed Wielkiej Katastrofy. Wciąż jednak pozostawało wiele obszarów niezbadanych i nieujarzmionych – pełnych niebezpieczeństw, pradawnej magii i niebotycznych skarbów.

Jednakże tym, co najżywiej porusza serca poszukiwaczy przygód i władców tutejszych królestw to tajemnicze ruiny kamiennych miast i budowli, na które czasami można natknąć się, eksplorując nieprzyjazne pustkowia. Uczeni, badający te miejsca, twierdzą że są to pozostałości po imperium, które istniało tutaj na wieki przed Wielką Katastrofą. Skrywają one wiedzę o świecie sprzed wojny oraz niezwykle cenne magiczne przedmioty, będące obiektem pożądania władców, awanturników oraz bytów chcących obwołać się władcami Ornwaru. Do kogo należały? Kto wznosił te niebotyczne budowle? Kim były istoty, potrafiące okiełznać taką magię? Mędrcy mają na to jedną odpowiedź:

Kamienne Cesarstwo

Kamienne Cesarstwo to umowna nazwa antycznego imperium, obejmującego swym zasięgiem większość znanych obecnie krain Ornwaru. Trudno oszacować czas, w którym było dominujące, są jednak przesłanki, które sugerują, że upadło jeszcze przed Wielką Katastrofą. Za jego stolicę i siedzibę cesarza uważa się Gaatuę, której dokładną lokalizację trudno jest określić ze względu na zmiany geologiczne zachodzące podczas Wielkiej Katastrofy.

Według niektórych przesłanek, mających swe źródło w odnalezionych artefaktach, Kamienne Cesarstwo miało charakter wielorasowy, z jedną rasą dominującą, a być może i wyznaniowy, z cesarzem w charakterze najwyższego kapłana bądź boga. Nie ma zgodności, co do dominującej tam rasy.

Potęga Cesarstwa została zbudowana na drodze podbojów. Liczne przesłanki sugerują, że jedną z naczelnych formacji zamieszkującego je ludu byli jeźdźcy smoków, jednak brak na to jednoznacznych dowodów. Ważnym elementem budującym potęgę imperium, było duże

wykorzystanie magii, zarówno w życiu codziennym, jak i na wojnie. Magia miała być mocno sformalizowana i ustrukturalizowana; nie ma przesłanek o używaniu w Cesarstwie magii spontanicznej.

Na Ornwarze jest wiele miejsc, uważanych za ruiny po Kamiennym Cesarstwie. W większości są to pozostałości po naziemnych miastach wybudowanych z kamienia, od którego przyjęto umowną nazwę tego imperium. W miejscach prowadzenia wykopalisk często znajduje się artefakty, które poszerzają nikłą wiedzę, jaką posiadamy na jego temat. Największe i niezbadane jeszcze ruiny mają znajdować się na Czarnych Pustkowiach, zaś najwięcej zainteresowania budzi Gaatua – miasto uważane za stolicę Cesarstwa, którego lokalizacja nie jest jeszcze znana.

Legendy dotyczące Kamiennego Cesarstwa:

- Jedna z popularniejszych, choć też najczęściej krytykowanych hipotez głosi, że władcą Kamiennego Cesarstwa był smok, którego krew do dzisiaj płynie w żyłach władców smoków.
- Władcy Wiecznego Cesarstwa utrzymują, że Kamiennym Cesarstwem rządzili ludzie, uważają się za ich potomków i spadkobierców.
- Podczas swojej wizji Dorgut z Jaratoos miał dowiedzieć się, że przed Wielką Katastrofą Ornwarem rządziły orki, przypuszcza się zatem, że Maska z Jaratoosu mogła być insygnium władzy Cesarstwa.
- Kamienne miasta wznoszone przez mieszkańców Cesarstwa pozwalają domniemywać, że ich budowniczymi były olbrzymy lub półolbrzymy, co skrzętnie jest wykorzystywane przez tych ostatnich do kreowania swojej rasy na potomków dawnych władców Ornwaru.
- Ścisłe związki Cesarstwa z magią oraz mocno sformalizowany charakter odnalezionych zapisków na jej temat pozwalają niektórym elfom uważać, że to one były założycielami dawnego imperium.
- Zdaniem niektórych, odnalezienie mitycznej Gaatui nie jest możliwe, ponieważ wpadła ona do olbrzymiej szczeliny powstałej w czasie Wielkiej Katastrofy i przeniosła się do innej sfery egzystencji. Katastrofiści lubią powtarzać, że gdy jej mieszkańcy odnajdą sposób powrotu na Ornwar, ponownie podbiją cały znany świat.

Artefakty

Artefakty są pozostałościami po Kamiennym Cesarstwie. Zwykle są to przedmioty, często magiczne, ale także zapiski i świadectwa czasów sprzed imperiów zniszczonych w czasie Wielkiej Katastrofy.

Artefakty znajdowane są w ruinach rzadko rozsianych po wszystkich cywilizowanych krainach, a pieczę nad ich odkrywaniem i opisywaniem sprawują astrologowie, pragnący zgłębić tajemnice, które się z nimi wiążą. To właśnie artefakty są źródłem większości znanych zaklęć magii formularnej zaadoptowanej przez wszystkie znane szkoły magii oraz nieformalne kulty, takie jak na przykład Bractwo Onyksowej Pieczęci, o którym krążą plotki, jakoby było tajnym stowarzyszeniem wykluczonych ze szkół magii czarodziejów, którzy posługują się tzw. magią zakazaną, czyli antycznymi formułami, które z różnych względów nie zostały dopuszczone do powszechnego użytku przez kapituły czarodziejskie.

Największe i najbardziej znane stanowisko archeologiczne, w którym wydobywa się i opisuje artefakty, zlokalizowane jest w Kraterze Warad, zagłębieniu na skraju Borów Szeptów w pobliżu rzeki Dorny, na terenie Królestwa Damarii. To stamtąd właśnie pochodzi Bursztynowa Tablica, którą zidentyfikowano jako przekrojową mapę z początków Kamiennego Cesarstwa. Mimo że przedstawia ona główne ośrodki miejskie i niektóre szlaki handlowe, obecnie jest nieprzydatna ze względu na zmiany geologiczne powstałe w wyniku Wielkiej Katastrofy. Wciąż stanowi jednak bogate źródło wiedzy na temat kultury oraz języka mieszkańców Cesarstwa i stanowi obiekt pożądania kolekcjonerów z najodleglejszych krain. Przechowywana jest w najpilniej strzeżonym miejscu cywilizowanego świata – Bibliotece Ornwaru, a dokładniej w zamkniętym Dziale Artefaktów, do którego dostęp mają tylko nieliczni.

Według powszechnej wiedzy najwięcej ruin, a zatem i potencjalnych artefaktów, znajduje się w północnej części Kontynentu, czyli na zniszczonych i śmiertelnie niebezpiecznych Czarnych Pustkowiach. Nic więc dziwnego, że wielu poszukiwaczy przygód próbuje dostać się na te ziemie, szukając źródeł potężnej magii, bogactwa lub sławy. Jedyne powszechnie znane przejście na Pustkowia wiedzie jednak przez Bazaltowy Szlak – podziemny przesmyk w Paśmie Granicznym, strzeżony przez krasnoludy z Klanu Żelaznej Pięści, których głównym zadaniem jest obrona przesmyku przed potworami nadciągającymi z Czarnych Pustkowi, ale którzy chronią także pochopnych poszukiwaczy przygód przed ich własnymi, niebezpiecznymi dla zdrowia i życia, zapędami.

To właśnie za Pasmem Granicznym ma znajdować się tajemnicze miasto Gaatua, będące ongiś stolicą Kamiennego Cesarstwa i miejscem, w którym znajdują się niezliczone artefakty. Jego dokładna lokalizacja nie jest jednak znana, a niektórzy astrologowie uważają nawet, że ono nie istnieje lub znajduje się w zupełnie innym miejscu, na przykład na dnie któregoś z otaczających Kontynent Bezmiarów. Mimo to mit Gaatui pobudza wyobraźnię kolejnych pokoleń młodych awanturników.

Czarne Pustkowia

Wielka Katastrofa zebrała ogromne żniwo, całe miasta zostały zniszczone, wyspy ulegały zatopieniu, a nowe były wynoszone z dna morza. Ostatnie walki doprowadziły do niespotykanego dotąd w swej skali użycia magii i przemian półboskich i boskich. Całe armie ginęły w mgnieniu oka, półbogowie zostawali wymazani, a półplany innych rzeczywistości ulegały stopieniu z innymi lub nawet całkowitemu zniszczeniu. Wybuch artefaktu, o który toczyły się boje, wszystko to ze sobą przemieszał, stworzył dziury w strukturze rzeczywistości, otworzył bramy do innych światów i planów egzystencji, część z nich ściągnął do epicentrum i z tego wszystkiego stworzył Czarne Pustkowia. Obecnie jest to teren szalenie niebezpieczny, całkowicie nieznany, do którego można się dostać z kilku tylko miejsc. Są to: miasto twierdza krasnoludów Beanoru zwana GathAggara, święta dolina orków Irrahada oraz miasto faktoria ludzi na wybrzeżu wschodnim zwana Ostoją. Miejsca te żyją w ciągłym zagrożeniu przejawiającym się Dziką magią pustkowi, hordami martwych czy demonicznych stworów które je atakują, niekiedy nawet bezustannie, bez chwili wytchnienia. Jednak ci, którzy tam służą czy mieszkają, robią to dla zysku, bo nie ma w świecie miejsca które szybciej oferowałoby niezmierzony majątek lub ogromną potęgę. Dlatego rzesze awanturników wszelkiego autoramentu dzień i noc przybywają do tych miejsc, uzupełniając straty i nie bacząc na ryzyko coraz głębiej zagłębiają się w Czarne Pustkowia w poszukiwaniu skarbów, choć częściej znajdują śmierć albo mutacje, zasilając armie potępionych atakujących te sanktuaria.

Podróż na Czarne Pustkowia jest bardzo niebezpieczna i ograniczona. Szlak morski wschodni czy zachodni jest bardzo podobny, pełen raf, mielizn, zmiennych prądów i gwałtownych sztormów. Góry w tamtym rejonie schodzą do morza i ciągną się kilkaset mil, zanim teren się jeszcze bardziej opuści a na wpół zatopione szczyty górskie znikną całkowicie pod wodą. Nie powoduje to jednak że żegluga staje się bezpieczniejsza, bo szalony morski bożek Y'Ough często nawiedza tamte rejony, przez co wiele statków zostaje zatopionych, czy to przez nagłe burze czy też przez ogromne morskie potwory.

Bazaltowy Szlak, to szlak podziemny, prowadzący korytarzami wydrążonymi przez ogromne ziemne czerwie Harradu, które mają swoje legowiska pod górami. To szlak kontrolowany przez krasnoludy, jednak można na nim spotkać wiele innych istot, które zamieszkują ten tajemniczy podziemny świat. Również orki czy ludzie, pragną kontroli nad tym w miarę bezpiecznym przejściem do Czarnych Pustkowi, więc wysyłają swoje oddziały czy poszukiwaczy, żeby stworzyli mapy podziemi, co doprowadza do ciągłych walk z próbującymi utrzymać status quo krasnoludami.

Szlak orków przez ich świętą dolinę/miasto Irrahadę, również nie jest bezpieczny, bo miejsce to przyciąga martwe i demoniczne potwory jak miód pszczoły. Trwa tam ciągła walka, a rekruci do orczych bractw kontrolujących to miejsce ściągani są z całego ich terytorium. Mówi się również o tysiącach niewolników przykuwanych do murów twierdz, żeby ich bronić, ale to chyba tylko bajka.

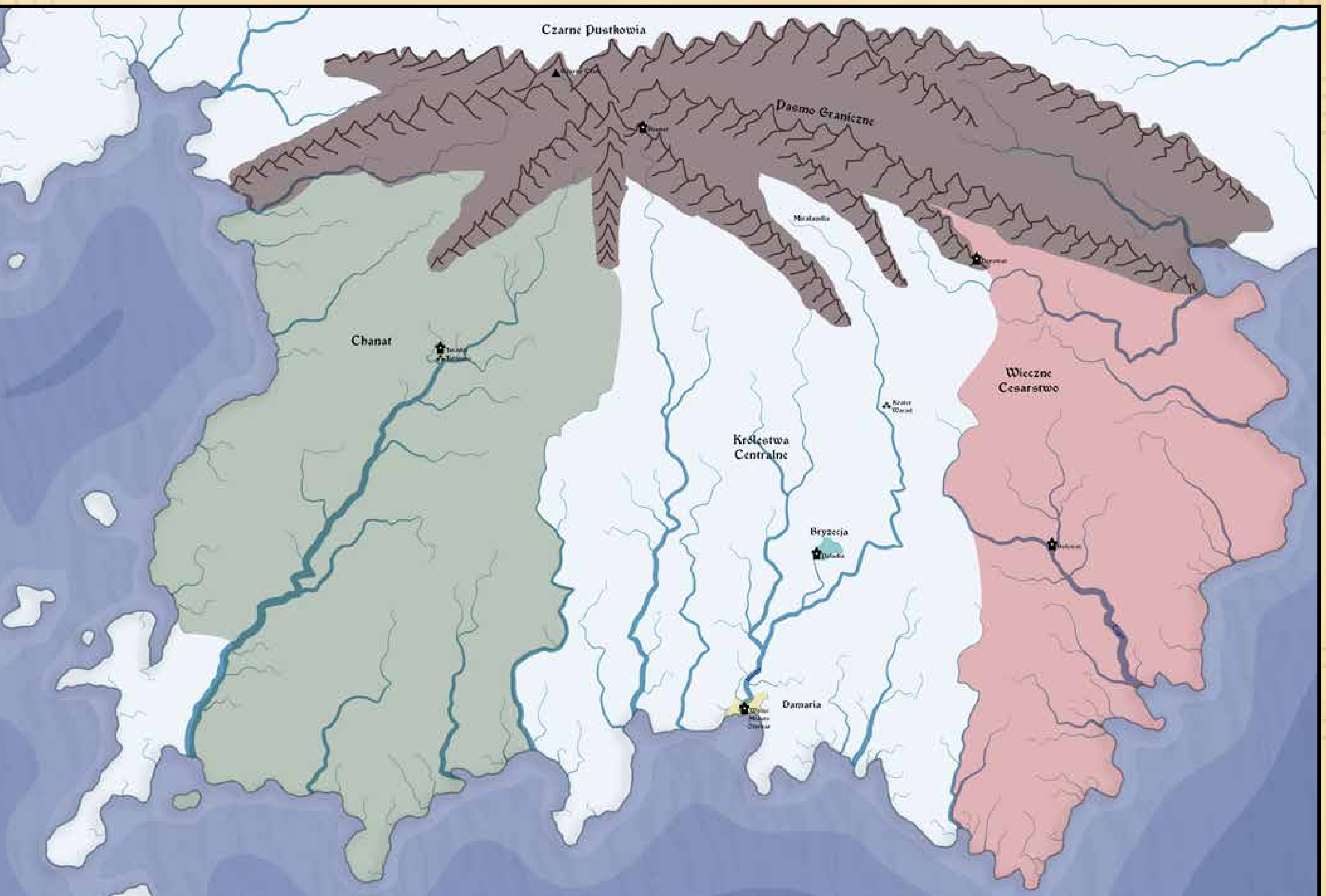
Wielka Katastrofa

Wielka Katastrofa zwana też Wielką Wojną lub Wojną o Artefakt – ogólnoświatowy kryzys którego dokładne przyczyny i przebieg nie są znane. Niezaprzeczalnie miał on związek z niezwykle silną magią, zaś w sam konflikt zaangażowani byli także bogowie.

Przypuszcza się, że pierwotny konflikt został spowodowany przez niezwykle potężny magiczny artefakt, pożądany nawet przez samych bogów. Nie są jednak znane szczegóły na temat jego właściwości oraz dalsze losy, choć jedna z legend mówi, że został zniszczony przez samego Orna – najważniejszego obecnie boga Ornwaru.

Badacze zgadzają się co do szeregu skutków, jakie na Ornwarze uczyniła Wielka Katastrofa i które widać do dziś. Są to miedzy innymi:

- silne procesy geologiczne – zmiany ukształtowanie terenu i granic kontynentów, połączone z silnymi trzęsieniami ziemi oraz dużą aktywnością wulkaniczną,
- masowe wymieranie, przekształcanie i odradzanie gatunków – wojnę przetrwał tylko niewielki odsetek istot, dopiero po jej zakończeniu, gatunki mogły swobodnie się odrodzić, wymieranie dotyczyło także rządzących światem bogów,
- zawirowania czasoprzestrzeni i zapadanie się kontinuum temporalnego – istnieją przesłanki, na podstawie których dowodzi się, że niektóre etapy Wielkiej Katastrofy sekwencyjnie się powtarzały,
- zderzanie się i przenikanie sfer egzystencji – powodujące także powstawanie tzw. szczelin, przez które na Ornwar przedostawały się istoty i byty wcześniej tu niespotykane,
- ogólne zniszczenia i katastrofy – nie cały Ornwar zdołał się odrodzić po Katastrofie; wciąż istnieją miejsca, jak Czarne Pustkowia, które wyglądają niewiele lepiej niż kilka lat po zakończeniu wojny,
- zapomnienie – brak informacji na temat samej Katastrofy i większości czasów przed nią, jest prawdopodobnie zjawiskiem wywołanym magicznie przez astrologów, bogów, artefakty lub inne siły sprawcze.


Czarne Pustkowia
Pasmo Graniczne
Chanat
Królestwa Centralne
Bryzecja
Damaria
Wieczne Cesarstwo

Geografia

Cała południowa część Kontynentu zwana jest Krainami Cywilizowanymi – miejscem, gdzie funkcjonują rasy rozumne i tworzone przez nich organizmy państwowe. Północna część lądu, zwana Czarnymi Pustkowiami, oddzielona jest od reszty wulkanicznymi i niegościnnymi szczytami, tworzącymi tzw. Pasmo Graniczne. Technicznie rzecz biorąc, nazwa ta przysługuje tylko jednej znajdującej się tam grani, ale w powszechnym użyciu funkcjonuje także jako potoczna nazwa wszystkich znajdujących się tam gór. Pod górskimi szczytami znajduje się matriarchalne królestwo krasnoludów, rządzone przez królowe z Klanu Adamandytowego Serca.

Największym państwem Kontynentu jest rządzony przez Orków Chanat, ze stolicą w Jaradorze, zbudowaną na ruinach antycznego miasta. To wielokulturowy i zróżnicowany twór, znajdujący się na zachodzie i w zatrważającym tempie poszerzający swoje granice. Wszystko to za sprawą boga-władcy Chana, który choć od alt nie pokazuje się publicznie, sprawuje silną i niezagrożoną władzę.

Wschodnia rubież Kontynentu to ziemie Wiecznego Cesarstwa. Stosunkowo młodego organizmu państwowego, kierowanego przez ludzi. Jest to dość jednorodne państwo z surowym prawem, które często postrzegane jest jako ksenofobiczne i nieprzyjazne dla obcych. Władzę sprawuje dziedziczny Cesarz, uważający się za kontynuatora tradycji królewskich rodów Kamiennego Cesarstwa. Bolewar to miasto-twierdza, będące stolicą Wiecznego Cesarstwa i główną siedziba Cesarza. Początkowo wznoszone w charakterze warowni, szybko nabrało znaczenia strategicznego i rozrosło się do rozmiarów miasta, głównie dzięki dynamicznemu rozwojowi podgrodzia. Od początku do końca zaprojektowany do obrony – składa się z kilku rzędów murów i fos zasilanych z przepływającej nieopodal rzeki Teger. Jedno z najmłodszych i największych miast Ornwaru.

Między tymi dwoma państwami znajdują się tzw. Królestwa Centralne – mniejsze państewka, często prowadzące ze sobą wojenki i podjazdy, stanowiące bufor zapobiegający nieuniknionej konfrontacji między Cesarstwem a Chanatem. Pojedynczo są relatywnie słabe, dlatego zawiązują kruche sieci sojuszy i paktów obronnych, szczególnie przeciwko agresji ze strony większych sąsiadów.

Na południu, u ujścia rzeki Dorny, znajduje się stolica wolnego handlu, uważane za najbogatsze na Kontynencie Wolne Miasto Ornwar. Wraz z przyległościami stanowi samowystarczalny byt, którego wpływy sięgają na cały kontynent. Większe imperia nieraz czyniły zakusy na Ornwar, chcąc włączyć je do swojej strefy wpływów, lecz ani militarnie (miasto bronione jest przez szczodrze opłacaną armię najemną), ani tym bardziej gospodarczo, nie były w stanie zagrozić temu państewku.

Bestiariusz

Półork wojownik

POZ 0 - półork wojownik - **DYP**: 16, **HAN**: 16, **MAN**: 16, **OBY**: 17, **ZAS**: 18
ŻYW: 160, **SF**: 170, **ZR**: 75, **SZ**: 70, **INT**: 65, **MD**: 70, **UM**: 70, **CH**: 55, **PR**: 40, **WI**: 30
Odp. 1: 33, **2**: 48, **3**: 39, **4**: 47, **5**: 33, **6**: 63, **7**: 62, **8**: 62, **9**: 61, **10**: 43
Cep bojowy metalowy - **BG**: 95, **TR**: 119, **OP**: 6, **SKUT**: 194 ob, **OBR**: +17, **SP**: B, **AT**: 1, **DW**
Szabla typowa - **BG**: 90, **TR**: 114, **OP**: 3, **SKUT**: 96 kł, 150 tn, **OBR**: +16, **SP**: B, **AT**: 2, **J**
Maczeta - **BG**: 90, **TR**: 114, **OP**: 2, **SKUT**: 78 kł, 123 tn, **OBR**: +14, **SP**: B, **AT**: 2, **JL**
Łuk krótki - **BG**: 85, **TR**: 109, **OP**: 2, **SKUT**: (110 kł), **OBR**: +0, **SP**: B, **AT**: 2, **DW**
Skórzana typowa + tarcza drewniana mała - **OGR**: -; 1/2, **OBR**: 34+20, **WYP**: 25/60/55

POZ 5 - półork wojownik - **DYP**: 21, **HAN**: 21, **MAN**: 20, **OBY**: 22, **ZAS**: 22
ŻYW: 180, **SF**: 197, **ZR**: 95, **SZ**: 90, **INT**: 80, **MD**: 90, **UM**: 85, **CH**: 70, **PR**: 55, **WI**: 40
Odp. 1: 34, **2**: 50, **3**: 40, **4**: 48, **5**: 35, **6**: 64, **7**: 64, **8**: 63, **9**: 63, **10**: 45
Cep bojowy metalowy - **BG**: 125, **TR**: 154, **OP**: 6, **SKUT**: 249 ob, **OBR**: +22, **SP**: S, **AT**: 1, **DW**
Szabla typowa - **BG**: 115, **TR**: 144, **OP**: 3, **SKUT**: 118 kł, 187 tn, **OBR**: +20, **SP**: 2B, **AT**: 2, **J**
Maczeta - **BG**: 115, **TR**: 144, **OP**: 2, **SKUT**: 95 kł, 152 tn, **OBR**: +18, **SP**: 2B, **AT**: 3, **JL**
Łuk krótki - **BG**: 105, **TR**: 134, **OP**: 2, **SKUT**: (133 kł), **OBR**: +0, **SP**: B, **AT**: 2, **DW**
Ćwiekowana typowa + tarcza metalowa mała - **OGR**: -; 1/2, **OBR**: 56+20, **WYP**: 40/80/65

POZ 10 - półork wojownik, oburęczny - **DYP**: 26, **HAN**: 26, **MAN**: 25, **OBY**: 27, **ZAS**: 28
ŻYW: 210, **SF**: 254, **ZR**: 115, **SZ**: 110, **INT**: 95, **MD**: 110, **UM**: 100, **CH**: 85, **PR**: 70, **WI**: 50
Odp. 1: 36, **2**: 52, **3**: 41, **4**: 50, **5**: 36, **6**: 67, **7**: 76, **8**: 75, **9**: 55, **10**: 56
Cep bojowy metalowy - **BG**: 145, **TR**: 181, **OP**: 6, **SKUT**: 295 ob, **OBR**: +26, **SP**: S, **AT**: 1, **DW**
Szabla typowa - **BG**: 140, **TR**: 176, **OP**: 3, **SKUT**: 147 kł, 231 tn, **OBR**: +25, **SP**: S, **AT**: 3, **J**
Maczeta - **BG**: 140, **TR**: 176, **OP**: 2, **SKUT**: 119 kł, 189 tn, **OBR**: +22, **SP**: S, **AT**: 4, **JL**
Łuk krótki - **BG**: 125, **TR**: 161, **OP**: 2, **SKUT**: (163 kł), **OBR**: +0, **SP**: B, **AT**: 2, **DW**
Łuskowa typowa + tarcza metalowa normalna - **OGR**: 1/2; 1/2, **OBR**: 31+30, **WYP**: 60/110/75

POZ 15 - półork wojownik, oburęczny - **DYP**: 31, **HAN**: 31, **MAN**: 29, **OBY**: 32, **ZAS**: 34
ŻYW: 260, **SF**: 314, **ZR**: 140, **SZ**: 132, **INT**: 110, **MD**: 130, **UM**: 115, **CH**: 100, **PR**: 85, **WI**: 60
Odp. 1: 37, **2**: 54, **3**: 42, **4**: 51, **5**: 38, **6**: 70, **7**: 78, **8**: 77, **9**: 57, **10**: 58
Cep bojowy metalowy - **BG**: 170, **TR**: 215, **OP**: 6, **SKUT**: 350 ob, **OBR**: +30, **SP**: 2S, **AT**: 1, **DW**
Szabla typowa - **BG**: 160, **TR**: 205 **OP**: 3, **SKUT**: 174 kł, 270 tn, **OBR**: +28, **SP**: S, **AT**: 4, **JL**
Maczeta - **BG**: 160, **TR**: 205, **OP**: 2, **SKUT**: 142 kł, 222 tn, **OBR**: +25, **SP**: S, **AT**: 4, **JL**
Łuk krótki - **BG**: 150, **TR**: 195, **OP**: 2, **SKUT**: (198 kł), **OBR**: +0, **SP**: 2B, **AT**: 2, **DW**
Łuskowa ciężka + tarcza metalowa normalna - **OGR**: 1/2; 1/3, **OBR**: 51+30, **WYP**: 85/130/95

POZ 20 - półork wojownik, oburęczny - **DYP**: 37, **HAN**: 37, **MAN**: 34, **OBY**: 38, **ZAS**: 40
ŻYW: 310, **SF**: 374, **ZR**: 165, **SZ**: 157, **INT**: 125, **MD**: 155, **UM**: 130, **CH**: 115, **PR**: 100, **WI**: 70
Odp. 1: 39, **2**: 57, **3**: 43, **4**: 53, **5**: 39, **6**: 73, **7**: 86, **8**: 85, **9**: 55, **10**: 64
Cep bojowy metalowy - **BG**: 190, **TR**: 243, **OP**: 6, **SKUT**: 397 ob, **OBR**: +34, **SP**: 2S, **AT**: 1, **DW**
Szabla typowa - **BG**: 180, **TR**: 233 **OP**: 3, **SKUT**: 201 kł, 309 tn, **OBR**: +32, **SP**: S, **AT**: 4, **JL**
Maczeta - **BG**: 180, **TR**: 233, **OP**: 2, **SKUT**: 165 kł, 255 tn, **OBR**: +28, **SP**: S, **AT**: 4, **JL**
Łuk krótki - **BG**: 175, **TR**: 228, **OP**: 2, **SKUT**: (233 kł), **OBR**: +0, **SP**: S, **AT**: 2, **DW**
Lamelkowa typowa + tarcza metalowa normalna - **OGR**: 1/2; 1/3, **OBR**: 65+30, **WYP**: 100/140/90

POZ 25 - półork wojownik, oburęczny - **DYP:** 42, **HAN:** 42, **MAN:** 38, **OBY:** 43, **ZAS:** 46

ŻYW: 360, **SF:** 440, **ZR:** 188, **SZ:** 180, **INT:** 140, **MD:** 178, **UM:** 145, **CH:** 130, **PR:** 115, **WI:** 80

Odp. 1: 40, **2:** 59, **3:** 44, **4:** 54, **5:** 41, **6:** 76, **7:** 98, **8:** 97, **9:** 47, **10:** 76

Cep bojowy metalowy - **BG:** 212, **TR:** 274, **OP:** 6, **SKUT:** 449 ob, **OBR:** +38, **SP:** 2S, **AT:** 1, **DW**

Szabla typowa - **BG:** 207, **TR:** 269 **OP:** 3, **SKUT:** 234 kł, 358 tn, **OBR:** +37, **SP:** 2S, **AT:** 5, **JL**

Maczeta - **BG:** 207, **TR:** 269, **OP:** 2, **SKUT:** 192 kł, 296 tn, **OBR:** +33, **SP:** 2S, **AT:** 5, **JL**

Łuk krótki - **BG:** 197, **TR:** 259, **OP:** 2, **SKUT:** (267 kł), **OBR:** +0, **SP:** S, **AT:** 2, **DW**

Lamelkowa ciężka + tarcza metalowa duża - **OGR:** 1/3; 1/3, **OBR:** 53+40, **WYP:** 115/160/110

Goblin łowca

POZ 0 - goblin łowca - **DYP:** 13, **HAN:** 14, **MAN:** 11, **OBY:** 14, **ZAS:** 14

ŻYW: 130, **SF:** 130, **ZR:** 60, **SZ:** 60, **INT:** 35, **MD:** 50, **UM:** 40, **CH:** 40, **PR:** 40, **WI:** 40

Odp. 1: 33, **2:** 40, **3:** 39, **4:** 24, **5:** 24, **6:** 56, **7:** 55, **8:** 66, **9:** 40, **10:** 43

Siekiera - **BG:** 85, **TR:** 104, **OP:** 3, **SKUT:** 125 tn, (117 tn), **OBR:** +7, **SP:** B, **AT:** 2, **J**

Dzida - **BG:** 80, **TR:** 99, **OP:** 2, **SKUT:** 104 kł, (88 kł), **OBR:** +12, **SP:** B, **AT:** 2, **JL**

Maczeta - **BG:** 75, **TR:** 94, **OP:** 2, **SKUT:** 62 kł, 99 tn, **OBR:** +12, **SP:** B, **AT:** 2, **JL**

Skóra pojedyncza + tarcza drewniana mała - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 22+20, **WYP:** 35/55/70

POZ 5 - goblin łowca, oburęczny - **DYP:** 16, **HAN:** 17, **MAN:** 14, **OBY:** 17, **ZAS:** 17

ŻYW: 150, **SF:** 150, **ZR:** 80, **SZ:** 80, **INT:** 50, **MD:** 70, **UM:** 60, **CH:** 52, **PR:** 45, **WI:** 60

Odp. 1: 35, **2:** 42, **3:** 41, **4:** 25, **5:** 26, **6:** 57, **7:** 57, **8:** 67, **9:** 42, **10:** 44

Topór bojowy - **BG:** 110, **TR:** 133, **OP:** 4, **SKUT:** 180 tn, (147 tn), **OBR:** +8, **SP:** 2B, **AT:** 2, **J**

Dzida - **BG:** 105, **TR:** 128, **OP:** 2, **SKUT:** 131 kł, (110 kł), **OBR:** +16, **SP:** 2B, **AT:** 3, **JL**

Maczeta - **BG:** 100, **TR:** 123, **OP:** 2, **SKUT:** 77 kł, 127 tn, **OBR:** +16, **SP:** 2B, **AT:** 3, **JL**

Kolczuga lekka + puklerz - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 45+10, **WYP:** 40/90/60

POZ 10 - goblin łowca, oburęczny - **DYP:** 21, **HAN:** 22, **MAN:** 18, **OBY:** 22, **ZAS:** 20

ŻYW: 170, **SF:** 170, **ZR:** 100, **SZ:** 100, **INT:** 65, **MD:** 90, **UM:** 80, **CH:** 67, **PR:** 55, **WI:** 80

Odp. 1: 36, **2:** 44, **3:** 43, **4:** 26, **5:** 28, **6:** 58, **7:** 59, **8:** 68, **9:** 44, **10:** 45

Topór bojowy - **BG:** 135, **TR:** 162, **OP:** 4, **SKUT:** 217 tn, (177 tn), **OBR:** +10, **SP:** S, **AT:** 3, **J**

Dzida - **BG:** 125, **TR:** 152, **OP:** 2, **SKUT:** 154 kł, (129 kł), **OBR:** +20, **SP:** 2B, **AT:** 3, **JL**

Maczeta - **BG:** 120, **TR:** 147, **OP:** 2, **SKUT:** 90 kł, 150 tn, **OBR:** +19, **SP:** 2B, **AT:** 3, **JL**

Skóra gruba + puklerz - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 66+10, **WYP:** 45/80/100

POZ 15 - goblin łowca, oburęczny - **DYP:** 25, **HAN:** 26, **MAN:** 22, **OBY:** 26, **ZAS:** 24

ŻYW: 195, **SF:** 190, **ZR:** 122, **SZ:** 120, **INT:** 80, **MD:** 110, **UM:** 100, **CH:** 82, **PR:** 65, **WI:** 100

Odp. 1: 38, **2:** 46, **3:** 45, **4:** 28, **5:** 30, **6:** 59, **7:** 61, **8:** 69, **9:** 46, **10:** 46

Topór bojowy - **BG:** 155, **TR:** 186, **OP:** 4, **SKUT:** 248 tn, (202 tn), **OBR:** +12, **SP:** S, **AT:** 3, **J**

Dzida - **BG:** 150, **TR:** 181, **OP:** 2, **SKUT:** 182 kł, (152 kł), **OBR:** +24, **SP:** S, **AT:** 4, **JL**

Maczeta - **BG:** 145, **TR:** 176, **OP:** 2, **SKUT:** 105 kł, 177 tn, **OBR:** +23, **SP:** S, **AT:** 4, **JL**

Ćwiekowana typowa + puklerz - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 88+10, **WYP:** 60/100/85

POZ 20 - goblin łowca, oburęczny - **DYP:** 30, **HAN:** 31, **MAN:** 26, **OBY:** 31, **ZAS:** 28

ŻYW: 237, **SF:** 218, **ZR:** 147, **SZ:** 145, **INT:** 95, **MD:** 130, **UM:** 120, **CH:** 97, **PR:** 75, **WI:** 120

Odp. 1: 39, **2:** 48, **3:** 47, **4:** 29, **5:** 32, **6:** 60, **7:** 64, **8:** 71, **9:** 49, **10:** 47

Topór bojowy - **BG:** 180, **TR:** 216, **OP:** 4, **SKUT:** 288 tn, (234 tn), **OBR:** +14, **SP:** 2S, **AT:** 4, **J**

Dzida - **BG:** 170, **TR:** 206, **OP:** 2, **SKUT:** 207 kł, (173 kł), **OBR:** +27, **SP:** S, **AT:** 4, **JL**

Maczeta - **BG:** 165, **TR:** 201, **OP:** 2, **SKUT:** 120 kł, 202 tn, **OBR:** +26, **SP:** S, **AT:** 4, **JL**

Skóra smocza pojedyncza + puklerz - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 125+10, **WYP:** 100/110/80

POZ 25 - goblin łowca, oburęczny - **DYP:** 34, **HAN:** 36, **MAN:** 30, **OBY:** 36, **ZAS:** 33

ŻYW: 287, **SF:** 268, **ZR:** 172, **SZ:** 170, **INT:** 110, **MD:** 152, **UM:** 140, **CH:** 112, **PR:** 85, **WI:** 140

Odp. 1: 41, **2:** 50, **3:** 49, **4:** 31, **5:** 34, **6:** 62, **7:** 76, **8:** 83, **9:** 41, **10:** 58

Topór bojowy - **BG:** 200, **TR:** 244, **OP:** 4, **SKUT:** 327 tn, (267 tn), **OBR:** +16, **SP:** 2S, **AT:** 4, **J**

Dzida - **BG:** 195, **TR:** 239, **OP:** 2, **SKUT:** 242 kł, (203 kł), **OBR:** +31, **SP:** 2S, **AT:** 5, **JL**

Maczeta - **BG:** 185, **TR:** 229, **OP:** 2, **SKUT:** 141 kł, 233 tn, **OBR:** +29, **SP:** S, **AT:** 4, **JL**

Skóra smocza gruba + puklerz - **OGR:** -; 1/3, **OBR:** 171+10, **WYP:** 175/190/130

Pies, drapieżnik

POZ 0 - pies drapieżnik -

ŻYW: 55, **SF:** 95, **ZR:** 80, **SZ:** 70, **INT:** 5, **MD:** 5, **UM:** 0, **CH:** 25, **PR:** 40, **WI:** 0

Odp. 1: 22, **2:** 21, **3:** 20, **4:** 23, **5:** 11, **6:** 20, **7:** 23, **8:** 28, **9:** 32, **10:** 19

Pysk - **BG:** 55, **TR:** 72, **OP:** 2, **SKUT:** 39 kł, **OBR:** +11, **SP:** B, **AT:** 1, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 32, **WYP:** 5/10/15

POZ 5 - pies drapieżnik -

ŻYW: 80, **SF:** 145, **ZR:** 110, **SZ:** 90, **INT:** 6, **MD:** 6, **UM:** 0, **CH:** 35, **PR:** 50, **WI:** 0

Odp. 1: 21, **2:** 21, **3:** 20, **4:** 24, **5:** 10, **6:** 22, **7:** 26, **8:** 29, **9:** 34, **10:** 20

Pysk - **BG:** 85, **TR:** 110, **OP:** 2, **SKUT:** 61 kł, **OBR:** +17, **SP:** B, **AT:** 1, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 62, **WYP:** 5/10/15

POZ 10 - pies drapieżnik -

ŻYW: 105, **SF:** 195, **ZR:** 140, **SZ:** 110, **INT:** 17, **MD:** 7, **UM:** 0, **CH:** 45, **PR:** 60, **WI:** 0

Odp. 1: 22, **2:** 21, **3:** 20, **4:** 25, **5:** 10, **6:** 25, **7:** 29, **8:** 30, **9:** 36, **10:** 21

Pysk - **BG:** 120, **TR:** 153, **OP:** 2, **SKUT:** 84 kł, **OBR:** +24, **SP:** 2B, **AT:** 1, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 92, **WYP:** 5/10/15

POZ 15 - pies drapieżnik -

ŻYW: 130, **SF:** 285, **ZR:** 170, **SZ:** 130, **INT:** 28, **MD:** 8, **UM:** 0, **CH:** 55, **PR:** 70, **WI:** 0

Odp. 1: 23, **2:** 21, **3:** 20, **4:** 25, **5:** 10, **6:** 25, **7:** 29, **8:** 30, **9:** 36, **10:** 21

Pysk - **BG:** 150, **TR:** 195, **OP:** 2, **SKUT:** 116 kł, **OBR:** +30, **SP:** 2B, **AT:** 1, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 122, **WYP:** 5/10/15

POZ 20 - pies drapieżnik -

ŻYW: 155, **SF:** 375, **ZR:** 200, **SZ:** 150, **INT:** 39, **MD:** 9, **UM:** 0, **CH:** 65, **PR:** 80, **WI:** 0

Odp. 1: 24, **2:** 21, **3:** 20, **4:** 27, **5:** 10, **6:** 34, **7:** 35, **8:** 33, **9:** 40, **10:** 23

Pysk - **BG:** 185, **TR:** 242, **OP:** 2, **SKUT:** 148 kł, **OBR:** +37, **SP:** S, **AT:** 1, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 152, **WYP:** 10/15/20

POZ 25 - pies drapieżnik -

ŻYW: 180, **SF:** 465, **ZR:** 230, **SZ:** 170, **INT:** 50, **MD:** 10, **UM:** 0, **CH:** 75, **PR:** 90, **WI:** 0

Odp. 1: 25, **2:** 21, **3:** 20, **4:** 28, **5:** 10, **6:** 38, **7:** 38, **8:** 34, **9:** 42, **10:** 24

Pysk - **BG:** 215, **TR:** 284, **OP:** 2, **SKUT:** 180 kł, **OBR:** +43, **SP:** S, **AT:** 1, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 182, **WYP:** 15/20/25

Wilk, drapieżnik

POZ 0 - wilk, drapieżnik -

ŻYW: 85, **SF:** 95, **ZR:** 85, **SZ:** 95, **INT:** 5, **MD:** 5, **UM:** 0, **CH:** 40, **PR:** 40, **WI:** 0

Odp. 1: 23, **2:** 23, **3:** 23, **4:** 27, **5:** 13, **6:** 23, **7:** 26, **8:** 32, **9:** 37, **10:** 22

Pysk - **BG:** 55, **TR:** 73, **OP:** 2, **SKUT:** 51 kł, **OBR:** +11, **SP:** B, **AT:** 1, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 35, **WYP:** 5/10/15

POZ 5 - wilk, drapieżnik -

ŻYW: 110, **SF:** 145, **ZR:** 115, **SZ:** 115, **INT:** 11, **MD:** 6, **UM:** 0, **CH:** 50, **PR:** 50, **WI:** 0

Odp. 1: 24, **2:** 23, **3:** 23, **4:** 28, **5:** 13, **6:** 25, **7:** 29, **8:** 33, **9:** 39, **10:** 23

Pysk - **BG:** 90, **TR:** 116, **OP:** 2, **SKUT:** 81 kł, **OBR:** +17, **SP:** 2B, **AT:** 1, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 69, **WYP:** 5/10/15

POZ 10 - wilk, drapieżnik -

ŻYW: 135, **SF:** 195, **ZR:** 145, **SZ:** 135, **INT:** 22, **MD:** 7, **UM:** 0, **CH:** 60, **PR:** 60, **WI:** 0

Odp. 1: 25, **2:** 23, **3:** 23, **4:** 29, **5:** 13, **6:** 28, **7:** 32, **8:** 35, **9:** 41, **10:** 24

Pysk - **BG:** 125, **TR:** 159, **OP:** 2, **SKUT:** 111 kł, **OBR:** +25, **SP:** S, **AT:** 1, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 99, **WYP:** 5/10/15

POZ 15 - wilk, drapieżnik -

ŻYW: 160, **SF:** 285, **ZR:** 175, **SZ:** 155, **INT:** 33, **MD:** 8, **UM:** 0, **CH:** 70, **PR:** 70, **WI:** 0

Odp. 1: 26, **2:** 24, **3:** 23, **4:** 30, **5:** 13, **6:** 32, **7:** 35, **8:** 36, **9:** 43, **10:** 25

Pysk - **BG:** 160, **TR:** 206, **OP:** 2, **SKUT:** 151 kł, **OBR:** +32, **SP:** 2S, **AT:** 2, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 129, **WYP:** 10/20/30

POZ 20 - wilk, drapieżnik -

ŻYW: 185, **SF:** 375, **ZR:** 205, **SZ:** 175, **INT:** 44, **MD:** 9, **UM:** 0, **CH:** 80, **PR:** 80, **WI:** 0

Odp. 1: 27, **2:** 24, **3:** 23, **4:** 31, **5:** 13, **6:** 37, **7:** 38, **8:** 37, **9:** 45, **10:** 26

Pysk - **BG:** 190, **TR:** 248, **OP:** 2, **SKUT:** 188 kł, **OBR:** +38, **SP:** 2S, **AT:** 2, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 159, **WYP:** 10/20/30

POZ 25 - wilk, drapieżnik -

ŻYW: 220, **SF:** 465, **ZR:** 235, **SZ:** 195, **INT:** 55, **MD:** 10, **UM:** 0, **CH:** 90, **PR:** 90, **WI:** 0

Odp. 1: 28, **2:** 24, **3:** 23, **4:** 32, **5:** 13, **6:** 41, **7:** 41, **8:** 39, **9:** 47, **10:** 27

Pysk - **BG:** 220, **TR:** 290, **OP:** 2, **SKUT:** 226 kł, **OBR:** +44, **SP:** 2S, **AT:** 2, **PT**

Futro - **OGR:** -; -, **OBR:** 189, **WYP:** 10/20/30

Półelf złodziej

POZ 0 - półelf złodziej - **DYP:** 19, **HAN:** 22, **MAN:** 22, **OBY:** 22, **ZAS:** 20

ŻYW: 115, **SF:** 130, **ZR:** 90, **SZ:** 85, **INT:** 90, **MD:** 60, **UM:** 75, **CH:** 50, **PR:** 85, **WI:** 40

Odp. 1: 44, **2:** 56, **3:** 54, **4:** 35, **5:** 43, **6:** 54, **7:** 57, **8:** 28, **9:** 46, **10:** 41

Miecz krótki - **BG:** 70, **TR:** 92, **OP:** 3, **SKUT:** 102 kł, 88 tn, **OBR:** +11, **SP:** B, **AT:** 2, **J**

Łuk krótki - **BG:** 60, **TR:** 82, **OP:** 2, **SKUT:** (80 kł), **OBR:** +0, **SP:** B, **AT:** 2, **DW**

Ubranie podróżne - **OGR:** -; -, **OBR:** 43, **WYP:** 10/15/20

POZ 5 - półelf złodziej - **DYP:** 24, **HAN:** 26, **MAN:** 27, **OBY:** 28, **ZAS:** 23

ŻYW: 130, **SF:** 150, **ZR:** 120, **SZ:** 106, **INT:** 110, **MD:** 80, **UM:** 90, **CH:** 60, **PR:** 100, **WI:** 55

Odp. 1: 46, **2:** 58, **3:** 56, **4:** 36, **5:** 44, **6:** 55, **7:** 60, **8:** 29, **9:** 48, **10:** 43

Miecz krótki - **BG:** 90, **TR:** 117, **OP:** 3, **SKUT:** 127 kł, 109 tn, **OBR:** +14, **SP:** 2B, **AT:** 2, **J**

Łuk krótki - **BG:** 80, **TR:** 107, **OP:** 2, **SKUT:** (101 kł), **OBR:** +0, **SP:** 2B, **AT:** 2, **DW**

Skóra pojedyncza - **OGR:** -; -, **OBR:** 77, **WYP:** 15/35/50

POZ 10 - półelf złodziej - **DYP:** 28, **HAN:** 31, **MAN:** 31, **OBY:** 33, **ZAS:** 27

ŻYW: 145, **SF:** 175, **ZR:** 150, **SZ:** 131, **INT:** 131, **MD:** 100, **UM:** 105, **CH:** 70, **PR:** 115, **WI:** 70

Odp. 1: 48, **2:** 60, **3:** 57, **4:** 37, **5:** 46, **6:** 56, **7:** 63, **8:** 30, **9:** 51, **10:** 44

Miecz krótki - **BG:** 110, **TR:** 142, **OP:** 3, **SKUT:** 153 kł, 131 tn, **OBR:** +17, **SP:** S, **AT:** 3, **J**

Łuk krótki - **BG:** 100, **TR:** 132, **OP:** 2, **SKUT:** (123 kł), **OBR:** +0, **SP:** S, **AT:** 2, **DW**

Skórzana typowa - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 109, **WYP:** 25/60/55

POZ 15 - półelf złodziej, oburęczny - **DYP:** 33, **HAN:** 36, **MAN:** 36, **OBY:** 39, **ZAS:** 31

ŻYW: 160, **SF:** 200, **ZR:** 183, **SZ:** 156, **INT:** 156, **MD:** 125, **UM:** 120, **CH:** 80, **PR:** 130, **WI:** 85

Odp. 1: 51, **2:** 63, **3:** 59, **4:** 38, **5:** 47, **6:** 58, **7:** 66, **8:** 31, **9:** 53, **10:** 46

Miecz krótki - **BG:** 130, **TR:** 168, **OP:** 3, **SKUT:** 180 kł, 154 tn, **OBR:** +20, **SP:** 2S, **AT:** 4, **J**

Łuk krótki - **BG:** 115, **TR:** 153, **OP:** 2, **SKUT:** (142 kł), **OBR:** +0, **SP:** S, **AT:** 2, **DW**

Ćwiekowana typowa - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 144, **WYP:** 40/80/65

POZ 20 - półelf złodziej, oburęczny - **DYP:** 38, **HAN:** 41, **MAN:** 41, **OBY:** 44, **ZAS:** 35

ŻYW: 175, **SF:** 246, **ZR:** 213, **SZ:** 181, **INT:** 176, **MD:** 145, **UM:** 135, **CH:** 90, **PR:** 145, **WI:** 100

Odp. 1: 53, **2:** 65, **3:** 60, **4:** 39, **5:** 49, **6:** 60, **7:** 69, **8:** 31, **9:** 56, **10:** 47

Miecz krótki - **BG:** 150, **TR:** 195, **OP:** 3, **SKUT:** 211 kł, 181 tn, **OBR:** +24, **SP:** 2S, **AT:** 4, **J**

Łuk krótki - **BG:** 140, **TR:** 185, **OP:** 2, **SKUT:** (173 kł), **OBR:** +0, **SP:** 2S, **AT:** 2, **DW**

Smocza pojedyncza - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 186, **WYP:** 80/90/60

POZ 25 - półelf złodziej, oburęczny - **DYP:** 42, **HAN:** 46, **MAN:** 46, **OBY:** 50, **ZAS:** 40

ŻYW: 190, **SF:** 291, **ZR:** 244, **SZ:** 206, **INT:** 201, **MD:** 169, **UM:** 150, **CH:** 100, **PR:** 160, **WI:** 115

Odp. 1: 55, **2:** 67, **3:** 62, **4:** 40, **5:** 50, **6:** 62, **7:** 72, **8:** 42, **9:** 48, **10:** 59

Miecz krótki - **BG:** 170, **TR:** 223, **OP:** 3, **SKUT:** 242 kł, 208 tn, **OBR:** +27, **SP:** 2S, **AT:** 4, **J**

Łuk krótki - **BG:** 160, **TR:** 213, **OP:** 2, **SKUT:** (200 kł), **OBR:** +0, **SP:** 2S, **AT:** 2, **DW**

Smocza gruba - **OGR:** -; 1/3, **OBR:** 238, **WYP:** 155/170/110

Zombie z półelfa złodzieja

POZ 0 - zombie z półelfa złodzieja -

ŻYW: 115, **SF:** 260, **ZR:** 45, **SZ:** 42, **INT:** 9, **MD:** 30, **UM:** 7, **CH:** 5, **PR:** 8, **WI:** 4

Odp. 1: 22, **2:** 28, **3:** 37, **4:** 17, **5:** 31, **6:** odporny, **7:** 28, **8:** 14, **9:** 43, **10:** 40

Łapy - **BG:** 27, **TR:** 67, **OP:** 3, **SKUT:** 78 ob, **OBR:** +2, **SP:** B, **AT:** 2, **J**

Ubranie podróżne - **OGR:** -; -, **OBR:** 3, **WYP:** 10/15/20

POZ 5 - zombie z półelfa złodzieja -

ŻYW: 130, **SF:** 300, **ZR:** 60, **SZ:** 53, **INT:** 11, **MD:** 40, **UM:** 9, **CH:** 6, **PR:** 10, **WI:** 5

Odp. 1: 23, **2:** 29, **3:** 38, **4:** 18, **5:** 32, **6:** odporny, **7:** 30, **8:** 14, **9:** 44, **10:** 41

Łapy - **BG:** 35, **TR:** 81, **OP:** 3, **SKUT:** 92 ob, **OBR:** +3, **SP:** B, **AT:** 2, **J**

Skóra pojedyncza - **OGR:** -; -, **OBR:** 17, **WYP:** 15/35/50

POZ 10 - zombie z półelfa złodzieja -

ŻYW: 145, **SF:** 350, **ZR:** 75, **SZ:** 65, **INT:** 13, **MD:** 50, **UM:** 10, **CH:** 7, **PR:** 11, **WI:** 7

Odp. 1: 24, **2:** 30, **3:** 38, **4:** 18, **5:** 33, **6:** odporny, **7:** 31, **8:** 15, **9:** 45, **10:** 42

Łapy - **BG:** 42, **TR:** 94, **OP:** 3, **SKUT:** 108 ob, **OBR:** +4, **SP:** B, **AT:** 2, **J**

Skórzana typowa - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 34, **WYP:** 25/60/55

POZ 15 - zombie z półelfa złodzieja -

ŻYW: 160, **SF:** 400, **ZR:** 91, **SZ:** 78, **INT:** 15, **MD:** 62, **UM:** 12, **CH:** 8, **PR:** 13, **WI:** 8

Odp. 1: 25, **2:** 31, **3:** 39, **4:** 19, **5:** 33, **6:** odporny, **7:** 33, **8:** 15, **9:** 46, **10:** 43

Łapy - **BG:** 50, **TR:** 109, **OP:** 3, **SKUT:** 125 ob, **OBR:** +5, **SP:** B, **AT:** 2, **J**

Ćwiekowana typowa - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 52, **WYP:** 40/80/65

POZ 20 - zombie z półelfa złodzieja -

ŻYW: 175, **SF:** 492, **ZR:** 106, **SZ:** 90, **INT:** 17, **MD:** 72, **UM:** 13, **CH:** 9, **PR:** 14, **WI:** 10

Odp. 1: 26, **2:** 32, **3:** 40, **4:** 19, **5:** 34, **6:** odporny, **7:** 34, **8:** 15, **9:** 48, **10:** 43

Łapy - **BG:** 60, **TR:** 129, **OP:** 3, **SKUT:** 153 ob, **OBR:** +6, **SP:** B, **AT:** 2, **J**

Smocza pojedyncza - **OGR:** -; 1/2, **OBR:** 79, **WYP:** 80/90/60

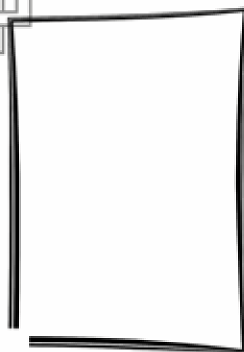
POZ 25 - zombie z półelfa złodzieja -

ŻYW: 190, **SF:** 582, **ZR:** 122, **SZ:** 103, **INT:** 20, **MD:** 84, **UM:** 15, **CH:** 10, **PR:** 16, **WI:** 11

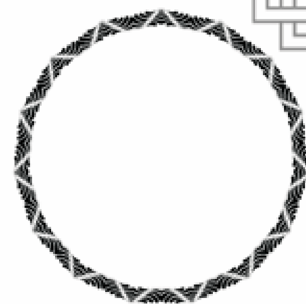
Odp. 1: 27, **2:** 33, **3:** 41, **4:** 20, **5:** 35, **6:** odporny, **7:** 46, **8:** 26, **9:** 39, **10:** 54

Łapy - **BG:** 70, **TR:** 150, **OP:** 3, **SKUT:** 180 ob, **OBR:** +7, **SP:** B, **AT:** 2, **J**

Smocza gruba - **OGR:** -; 1/3, **OBR:** 116, **WYP:** 155/170/110



imię	rasa	profesja
płeć	**klasa społeczna**	**poziom**
wzrost	**waga**	**wiek**



Zawody

Języki	

Dodatkowe umiejętności	

Biegłości	
biegłość minimalna	

Szkolenia

Błogosławieństwa

Typ OBR	Nazwa	OBR	Ograniczenia	Wyparowania	WYT	USZK
nago	skóra		brak		---	---
zbroja						
tarcza						
z boku						
w plecy						
leżąc						
niewidzialny						

Ekwipunek	Gotówka	Doświadczenie

Żywotność			Zręczność			Inteligencja			Umiejętności Magiczne			Prezencja		
	akt.			akt.			akt.			akt.			akt.	
	1/2			1/2			1/2			1/2			1/2	
	1/10			1/10			1/10			1/10			1/10	
Siła fizyczna			**Szybkość**			**Mądrość**			**Charyzma**			**Wiara**		
	akt.			akt.			akt.			akt.			akt.	
	1/2			1/2			1/2			1/2			1/2	
	1/10			1/10			1/10			1/10			1/10	

Dyplomacja	Handlowanie	Manipulacja	Obycie	Zastraszanie

B. Psychiczna	1		2		3		4		5	
	iluzja, hipnoza		strach, sugestia		przekleństwa		szok, paraliż umysłu		nekromancja, energia	
B. fizyczna	6		7		8		9		10	
	trucizny, choroby		gazy, zionięcia		temperatura, kwas		elektryczność		polimorfia, petryfikacja	

EŻ		GN		WYT		AOdp		PM	
akt.		PO		akt.		TAL		akt.	

broń	BG	TR	SKUT	OP	ataki	OBR	WYT	USZK	TYP	SPEC

Umiejętności profesyjne			

KC Kamienne Cesarstwo